N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

WWW.JOYSTICK.FR

#132 DÉCEMBRE 2001

T 2788 - 132 - 38,00 F - 5,79 €

Tests Alien Vs Predator 2 • Battle Realms • Rogue Spear : Black Thorn • Dune • Empire Earth • Etherlords • FIFA 2002 • Flight Sim 2002 • Master Rallye • Moto Racer 3 • Myth III • Rally Championship 2002 • Schizm • Sea Dogs • Silent Hunter II • Star Wars Galactic Battlegrounds • IL-2 Sturmovik • Zoo Tycoon • Zorro **Reportages** Ryzom • Sandy Petersen • Starmageddon • Farenheit **Dossier** Les écrans LCD

GHOST RECON

ALIEN VS PREDATOR 2 • BATTLE REALMS • FS 2002 • joystick 132 DÉCEMBRE 2001 • 38 F GHOST RECON

NUMÉRO 132 • DÉCEMBRE 2001 • 38 F • ANT-GUY 55 FF • REU 55 FF • BEL 250 FB • CH 11 FS • ALG 500 DA • AND 38 FF • CDN $ 9.95 • GRE 2.500 DR • LUX 250 FL • MAR 75 DH • PORT CONT 1350 ESC • TOM 1 600 F. CFP

Concentrez-vous, vous avez une mission à remplir. *Pour atteindre votre objectif :* ***volants, game pads, joysticks, souris optique ultra précise****... il existe un périphérique adapté pour chaque type de jeu. Savoir-faire technologique, ergonomie, jouabilité exceptionnelle, installation et utilisation de logiciels de configuration simplifiées... avec les périphériques SideWinder et la souris IntelliMouse Optical, vous êtes vraiment au cœur du jeu !*







www.microsoft.com/france/chezvous/accessoires

JOYSTICK
est édité par la société HDP
SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant,
RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron,
92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 124, rue Danton, TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75. Fax : 01 41 34 87 99
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de la publication : Christine Lenoir

LA RÉDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps (oscamps@hfp.fr)
Rédacteur en chef : Cyrille Baron (moulinex@joystick.fr)
Rédacteurs en chef-adjoints : Jérôme Darnaudet et Ivan Gaudé
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou
Correctrices : Anne Pavan et Sonia Jensen
Secrétaire : Nathalie Brun
News : Toute l'équipe
Bêta-Versions : Iansolo, Fishbone, Kika, Bob Arctor, Pete Boule, Ackboo
Tests : Bob Arctor (Fabien Deleval), Ackboo (Olivier Peron), Fishbone (Stéphane Hébert), iansolo (Olivier Aubin), Cap'tain Ta Race (Pascal Hendrickx) Kika (Céline Guise), Pierre le Pivain (Pete Boule) Laurent Guerder (Clouzot)
Rubrique matos : Arnaud Chaudron (Doc Caféine)
Reportages : Mathilde Remy (Wanda)
A collaboré à ce numéro : Gabriel Lopez (Ybag)

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Stéphane Noël
Maquettistes : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Lionel Gey, Nicolas Lainé, Yohan Meheu, Aline Saussier, Joseba Urruela
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Didier Couly
Iconographe : Rémi Aumeunier

PUBLICITÉ/PROMOTION
Directrice de publicité : Claudine Lefèbvre (01 41 34 87 25) cllefevbre@hfp.fr
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93) atomas@hfp.fr
Chefs de publicité : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33) jffeneux@hfp.fr, Benoît Leoty (01 41 34 87 13) bleoty@hfp.fr
Assistantes de publicité : Cécile-Marie Réyé, Samantha Bondon (01 41 34 87 28)
Promotion : Anne Levavasseur (01 41 34 88 16) alevavasseur@hfp.fr
Site Joystick : Marc Donnain mdonnain@joystick.fr

Sommaire

LES NEWS DU MOIS

LES TESTS DU MOIS

REPORTAGE
Notre Wanda a rencontré les petits Français de Nevrax. Ils développent un jeu de rôle massivement multijoueur, Ryzom, qui n'est pas qu'un peu intéressant.

TESTS
Alien Vs Predator, Battle Realms, Flight Sim 2002, Etherlords, Sea Dogs, Moto Racer 3, Myth III, Empire Earth, SW Galactic Battlegrounds et plein d'autres tests croustillants ce mois-ci. C'est Noël ou quoi ?

INTERVIEW
Après avoir créé le jeu de rôle papier Call of Cthulhu chez Chaosium, après avoir été designer sur Doom et Doom 2, Sandy Petersen prépare un jeu secret chez Ensemble Studios. Nous ne pouvions manquer de l'interviewer.

MATOS
Mon écran est passé sous un 30 tonnes. Résultat : il prend moins de place sur mon bureau. Caféine fait un tour d'horizon des écrans LCD. Sont-ils vraiment adaptés aux besoins des gamers ?

ET AUSSI...

ABONNEMENTS
Abonnements : BP2 - 59718 Lille Cedex 9
Tél. : 01 55 63 41 15. Tarifs 1 an (11 nos) : France 259 F. Étranger : par bateau 339 F.
Par avion : sur demande au 01 55 63 41 15.
Anciens numéros : 03 20 12 86 01
Ventes : Promévente 08 00 19 84 57

Photogravure : Compo Imprim - Hafiba
Imprimé par : Brodard, Roto Sud
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comporte un encart abonnement jeté, un booklet de 16 pages dédié à Battle Realms (Ubi Soft), ainsi qu' un supplément de 32 pages et deux CD-Rom gratuits jetés en couverture qui ne peuvent être vendus séparément.

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Responsable : Frédéric Garcia
Centre serveur : Nudge Interactive
Réalisation du CD-Rom : Bob Obernic, Lord Casque Noir, Gana

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 2000

Couverture
Ghost Recon © Red Storm



L'ORÉAL
PARIS
"COIFFURE FROISSÉE, EFFET SAUT DU LIT."
OUT OF BED
L'ORÉAL PARIS
SPECIAL FX STUDIO
NOUVEAU
OUT OF BED
EFFET DÉCOIFFÉ
LONGUE DURÉE
CRÈME FIBRE MODELANTE
STUDIO LINE
L'ORÉAL
PARIS
www.lorealparis.fr/fx



SommairE Cd-rom

#132

DÉTAIL DU CD-ROM

Bonjour mes petits, c'est le père Noël qui vous parle.

« C'est bon, gros débile, on t'a reconnu ».

OK, j'insiste pas. Je profite de cet édito pour vous signaler, d'une part, que c'est bientôt Noël, et d'autre part, que vous pourrez participer à un concours Rally Championship 2002 et gagner plein de cadeaux.

À ce propos, toutes nos excuses pour la pochette du CD n°1 du précédent Joystick sur laquelle figurait la démo en question. Le concours ayant été retardé à la dernière minute, nous n'avons pu faire modifier les pochettes à temps. Nos excuses aussi (décidément, c'est pas brillant Danny) concernant l'ex-sortie du très attendu Hors-Série DVD #3 qui avait été repoussé au 23 novembre. Ceux qui l'avaient cherché à partir du 12 ne l'avaient évidemment pas trouvé. Cela dit, vous n'avez pas perdu au change puisque ce dernier ne fait plus 4,7 Go mais 9 Go avec le jeu Outcast en version collector DVD inédite dans le commerce. Tout compte fait, c'est un peu le père Noël qui vous parle.

Bonne fête, les amis !

Lord Casque Noir

(Sommaire CD par Kika)

cdrom@joystick.fr

DROITS D'AUTEUR

Lancement DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne uniquement sous Windows 9x/Me/2000/XP. Elle nécessite au minimum un Pentium 450 équipé de 64 Mo de RAM et d'un lecteur de CD quadruple vitesse. Mais si l'interface sait se contenter d'une machine raisonnable, la plupart des démos requièrent un Pentium de course. Il est donc nettement préférable de disposer d'un Pentium III 500 MHz, de 64 Mo de RAM, d'un lecteur sextuple vitesse et d'une carte 3D. L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle profondeur de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480, pour une meilleure lisibilité. L'installation ou le lancement de la plupart des démos ne devrait pas poser trop de problèmes. Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant à la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

DirectX 8.0a

Les démos des jeux de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis la page sommaire de l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n° 1 est la version 8.0a.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdrom@joystick.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante : Joystick, Service CD-Rom, 124 rue Danton, TSA51004, 92538 Levallois-Perret Cedex.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG.

Le contenu DES CD-ROM

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LANCEMENT DE L'INTERFACE

Cliquez sur l'exécutable JOYSTICK situé dans le répertoire racine.

QUITTER L'INTERFACE

Appuyez sur la touche Esc ou bien sur Alt-F4.



Contenu du CD n°1

QUICKTIME 5 : Répertoire \DATA\QUICKTIME5
Cliquez sur QUICKTIMEINSTALLER.EXE
Quicktime est indispensable au bon fonctionnement de l'interface.

DIRECTX : Répertoire \DATA\DIRECTX8
Cliquez sur DX80AFRN.EXE

La DÉMO : Répertoire \DATA\DEMOS

Les démos exclusives

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Genre : Action
Éditeur : Red Storm Entertainment
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D









Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\GHOSTRECON du CD1 et cliquez sur GHOSTRECON.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

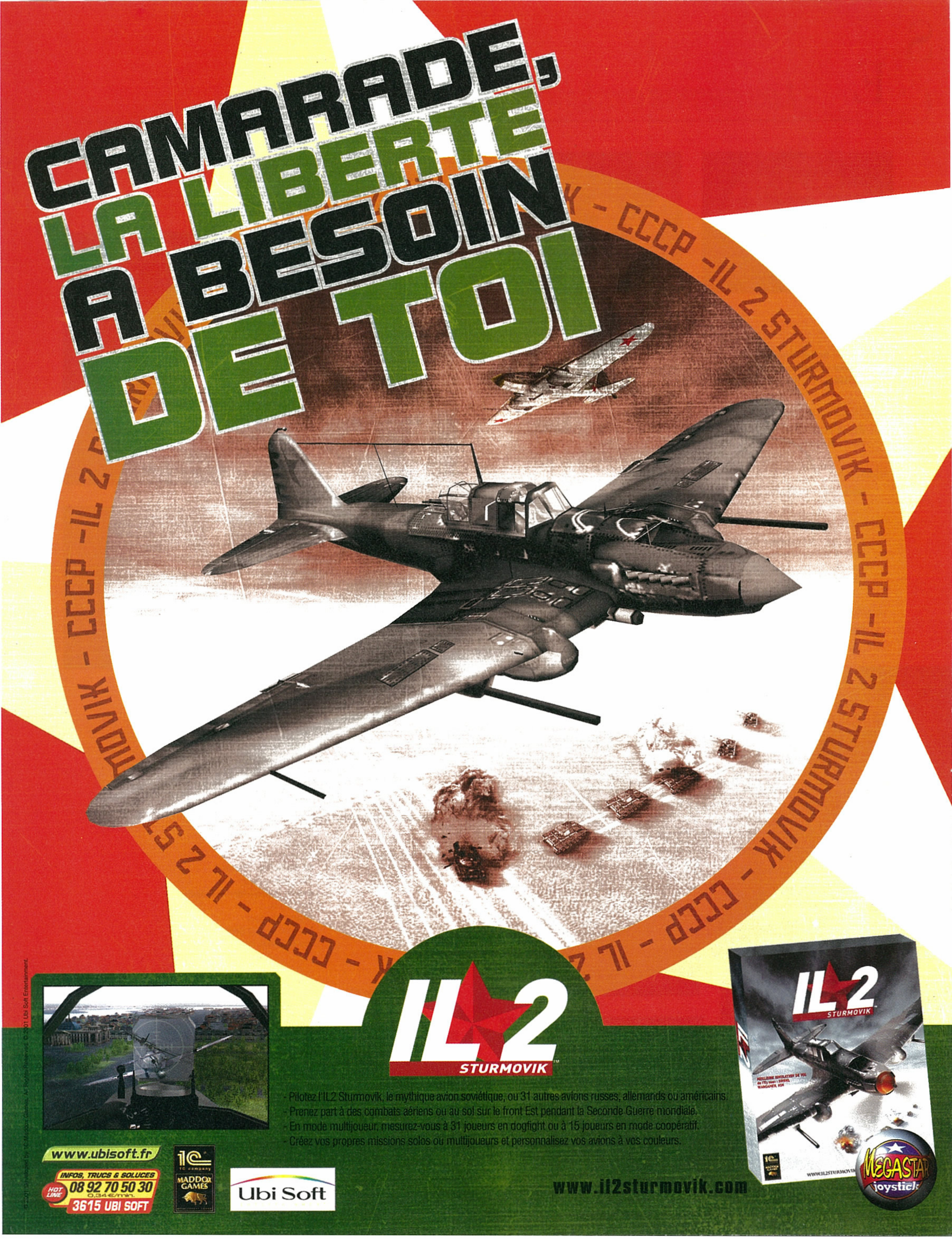
Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Red Storm Entertainment. Allez dans Options pour connaître les touches et configurer le graphisme.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM






CAMARADE,
LA LIBERTÉ
A BESOIN
DE TOI
CCCP - IL 2 STURMOVIK - CCCP - IL 2 STURMOVIK
IL2
STURMOVIK
- Pilotez l'IL2 Sturmovik, le mythique avion soviétique, ou 31 autres avions russes, allemands ou américains.
- Prenez part à des combats aériens ou au sol sur le front Est pendant la Seconde Guerre mondiale.
- En mode multijoueur, mesurez-vous à 31 joueurs en dogfight ou à 15 joueurs en mode coopératif.
- Créez vos propres missions solos ou multijoueurs et personnalisez vos avions à vos couleurs.
www.ubisoft.fr
INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE
08 92 70 50 30
0,34 €/min.
3615 UBI SOFT
1C company
MADDOX GAMES
Ubi Soft
www.il2sturmovik.com
MEGASTAR joystick



Les démos exclusives





ETHERLORDS

Genre : Action/Stratégie
Éditeur : Fishtank Interactive
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\ETHERLORDS du CD1 et cliquez sur ETHERLORDS.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

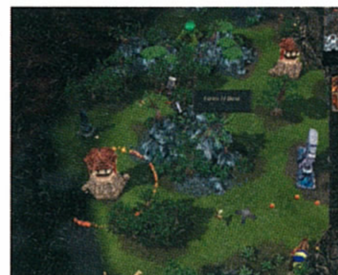
Mode d'emploi

Le jeu se décompresse dans le répertoire C:\JOYSTICK\ETHERLORDS DEMO.
Pour le lancer, sélectionnez ETHERLORDS.EXE.
Lors de la première partie en duel, le tutorial vous indique le fonctionnement de base.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM





Les démos

FIFA 2002

Genre : Foot
Éditeur : Electronic Arts
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D



Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\FIFA2002 et cliquez sur FIFA2002.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

La démo se lance directement du CD.

E	gestes techniques
Z	course
Flèches directionnelles	mouvements
D	tir direct, tacle normal
Q	lob, tacle glissé
S	passe, changement de joueur
Barre d'espace	passe 1-2
A	charge du goal
C	brosser vers la droite
W	brosser vers la gauche

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM





Les démos




Rogue Spear : Black Thorn

Genre : Action
Éditeur : Red Storm Entertainment
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\BLACKTHORN du CD1 et cliquez sur BLACKTHORN.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

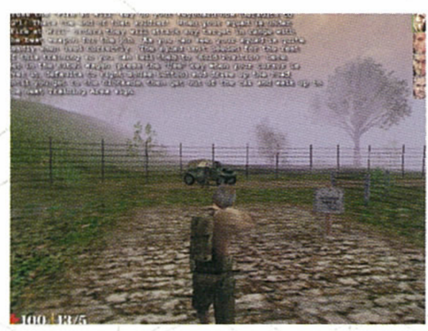
Allez dans le menu Démarrer et Red Storm Entertainment. Allez dans Options pour configurer vos touches et le graphisme.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM






Deadly Dozen

Genre : Action
Éditeur : Infogrames
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\DEADLYDOZEN du CD1 et cliquez sur DDOZEN.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Mode d'emploi

Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\DDOZEN et sélectionnez SETUP.EXE. Rendez-vous ensuite dans le menu Démarrer et cliquez sur Deadly Dozen Demo. Lancez le tutorial pour connaître les touches.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM



Les démos





Rally Championship 2002

Genre : Rallye
Éditeur : Ubi Soft
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Cette démo que nous avions déjà mise dans le n° 130 de Joystick fait l'objet d'un concours, ce qui explique sa présence ce mois-ci. Faites le meilleur temps, notez votre code et référez-vous à la page concours se trouvant plus loin dans le magazine.

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\RALLY2002 du CD1 et cliquez sur SETUP.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Rally Championship Xtreme. Utilisez les flèches directionnelles pour vous diriger, accélérer et freiner.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

Star Wars Battle Ground

Genre : Stratégie
Éditeur : Lucas Arts
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\STARWARSBG du CD1 et cliquez sur SWBGTRIAL.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et cliquez sur LucasArts.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM





Woody Woodpecker

Genre : Plate-forme
Éditeur : Cryo
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\WOODY du CD1 et cliquez sur WOODY.EXE.

Remarque

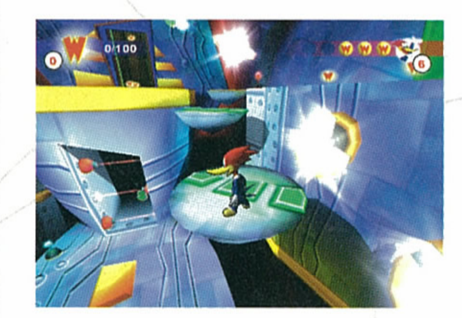
Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le répertoire C:\JOYSTICK\WOODY et sélectionnez WOODY.EXE. utilisez les flèches directionnelles pour vous diriger, Ctrl pour sauter, barre d'espace pour ramper et Shift comme touche d'action.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM

Remarque : pour le bon fonctionnement de l'interface, installez DirectX 8.0a se trouvant sur le CD n° 1, si ce n'est déjà fait.





Tennis Masters Series

Genre : Tennis
Éditeur : Microids
Système : Windows 9x/Me/2000/XP, Direct3D

Installation de la démo

Placez-vous dans le répertoire \DATA\DEMOS\TENNISMASTERS du CD1 et cliquez sur TMSDEMO.EXE.

Remarque

Nécessite l'installation de DirectX 8.0.

Allez dans le menu Démarrer et sélectionnez Microids.

Config mini

PIII 600 128 Mo RAM



FAIS RENAITRE TON PORTABLE

ou celui de tes ami(e)s en leur envoyant des sonneries ou des logos grâce au

08 99 70 77 44*

SONNERIES
AU 08 99 70 77 44*

Sing (Travis)..13353
Le vent nous portera (Noir désir)............10068
Electronic funk (M1)...............................13125
You rock my world (M. Jackson).............12340
U remind me (Usher)..............................20168
Me gustas tu (M. Chao)...........................12177
Tomber (JJ. Goldman).............................13810
Family Affair (B. Miller/ blige)................10432
Miss california (Rasheem'kilo plug)...........13351
The girl in red (Daddy DJ)........................23187
Vas-y Francky (F. Vincent)........................12070
It's raining men (Jabara / Shatter)...........13234
Une question d'habitude (Elias)...............12175
J'en rêve encore (JJ. Goldman)................12017
La valse d'Amélie (Y. Tiersen)....................11065
Daddy DJ (JC Belval / D Leroy)..................23046
Pub collant Dim (L. SChifrin).....................33003
Inspecteur gadget (S. levy, H. Saban)........15023
Maya l'abeille (Delanoe)..........................15026
Mission impossible (Schiffrin / Davis).........10088
Real slim shady (Mathers/Bradford/Young..20008
Pulp fiction (Dale)...................................11045
Capitaine Flam (JJ. Debout)......................15018
Hunter (Dido)...13345
Trop peu de temps (O Lara H tucker)........30028
Staying Alive (B. Gibb)............................24033
Iron Lion Zion (Bob Marley).......................09554
I Shot The Sheriff (Bob Marley)..................30013
YMCA (Bellolo)..09781
Born To Be Alive (P. Hernandez)................23233
Rnb 2 Rue (M. Gore)................................20035
Stan (Herman/Dido/Armstrong/Mathers).......20011
Here With Me (Amstrong/Statham/Gabriel).13097
La Famille Adams (M.Shaiman)...................11021
Le Flic De Beverly Hills (Stern).................11023
The Next Episode (Dr.Dre)........................20012
Grease (Jacobs)......................................11097
Titanic (J. Horner)...................................11172
Indiana Jones (J. Williams).......................11017
Chapeau Melon (L. Johnson).....................10032
Ghostbuster (Sheimer)..............................11155
Le Parrain (Nino Rota)..............................11015
Rocky (Sullivan III, Peterik) 11060
Pretty Woman (Orbison)............................11047
La Panthère Rose (H. Mancini)...................11150
Candy (K. Nakita/T. Wanatabé)..................14520
Goldorak (Delanoe)..................................15022
Popeye (S. Lerner)...................................15027
Beverly Hills (John E. Davis)......................10003
Buffy (Gripp)..10005
Magnum (Silvestri)...................................10055
X-Files (M. Snow).....................................10023
So I Begin (Galleon).................................09347
Black or White (M. Jackson).......................14424
Walk of Life (M. Knopfler)..........................22009



REPONDEURS

Compatibles sur tous les portables et sur tous les repondeurs

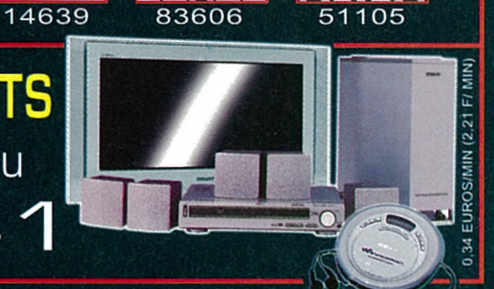
1. Appelle le **08.99.701.700***
2. Tape le code du message de ton choix.
3. Entre le N° de téléphone ou celui d'un(e) ami(e).
4. Ecoute les instructions et le message est installé sur ton répondeur

Votre mission si vous l'acceptez..................01115
Grazie ! d'avoir appelé le parrain.................01138
My name is James.......................................01168
Message d'horreur.......................................01120
Tarzan...01108
Axel Foley "Ouais mec !"..............................01117
La copine de Bruce......................................01319
Chimi, Iono, NFS..01152
Mon portable est ailleurs..............................01159
Téléportation monsieur Spok !.......................01119
Saperlipopette...01256
Allo..Ah, j'tarrête...01243
Perdu, essaie encore....................................01274
Petite annonce...01281
Hein ! qu'ça t'énerve.....................................01301
Kaïra...01305
Pas de blabla...01311
Fada..01318
Elie "Msieur dame"..01688
D. Boon "bière..."..01684
Thierry et Jean Mimi......................................01489
Commandant Sylvestre..................................01491
PPDA "A tchao"...01513
Nanard...01535
Rateau Zizou...01360
Joey "étoile"..01540
Nicolas "séquence émotion"...........................01523
Egoïste, égoïste...01592
Les réceptions de l'ambassadeur.....................01597
J'ai 8 secondes pour vous dire........................01595
Petit mais costaud..01618
Maousse boulot..01585
C'est plus fort que toi...................................01603
On remet ça...01591
3615 Qui n'en veut..01495
Tu sens pas que c'est chaud...........................01349

LOGOS
AU 08 99 70 77 44*

10470	59043	59039	59045	59108	59014
59024	59102	59157	11574	10358	61001
51041	13689	55010	08186	57002	83604
10619	10654	59117	12941	11569	11568
12823	64000	56024	13788	69058	59168
38030	38026	53089	14673	51582	73056
73027	73028	51006	69019	10463	73032
51782	71173	51776	14639	83606	51105

GAGNE DES CADEAUX **HALLUCINANTS**
en jouant au blind test Mobifun au
08 92 68 42 41



0,34 EUROS/MIN (2,21 F/ MIN)

Sonneries compatibles Motorola: Accompli A008, Timeport 250, timeport 260, V100, V50, V51 sur les Nokia: 3210, 3310, 3330, 6110, 6130, 6150, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210, 8110i, 9110i et sur le Sagem: MC932, MC936, MC936e, MC939, MC940, MC950, MC9500. Logos compatibles sur les Nokia: 3210, 3310, 3330, 5110, 5130, 6110, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110, 9210. *1,35 EUROS/APPEL + 0,34 EUROS/MIN (8,83 F/APPEL + 2,21 F/ MIN) MEDIA CONSULTING 70 RUE ANATOLE FRANCE RCS: B391068343



Contenu du CD n°2 Joystick N° 132

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

LES SHAREWARES ET AUTRES FICHIERS :

LES SHAREWARES AUDIO :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\AUDIO

Ever.zip	musique MP3
Halo Combat Evolved.zip	Musique MP3
Halucinogene.zip	Musique MP3
midnight.zip	Musique MP3
qcd331.exe	Quintessential Player 3.31
Vza La Matrice.zip	Musique MP3
Xlr8_-_On_the_road_again.zip	Musique MP3

LES SHAREWARES COMMUNICATION :

Répertoire \DATA\SHAREWARES\COMMUNICATION

ccam.exe	ConquerCam v2.0
DUSetup272.zip	Direct Update DNS 2.7.2
EzPop.zip	EzPop 3.1
fgbeta.exe	FlashGet 0.97 beta
fgdoc.zip	Documentation FlashGet
ICQ2001b.exe	ICQ 2001b Beta v.5.15 Build #3638
IFTPPro31.exe	IglooFTP PRO v3.1
iplus31.exe	ICQ Plus 3.1
npr308tr.zip	NewsPro v3.08
PopTray150_beta_14.exe	PopTray 1.5 Beta 14
PopUpStopper26.exe	Pop-up Stopper 2.6
puksetup.exe	PopUp Killer v1.43.1
regetdx.exe	ReGet Deluxe v2.1
se51.exe	Smart Explorer 5.1
setup.exe	Yolosema 0.6 Beta
SmartFull.exe	SmartFTP 1.0.963
smartsms45.exe	SmartSMS 4.5
w32-401.exe	Pegasus Mail 4.01

LES SHAREWARES DRIVERS

Répertoire \DATA\SHAREWARES\DRIVERS

4in1435v.zip	Viatech VIA 4 in 1 4.35 compatible XP
68mu210b.zip	Viatech VIA Audio 68mu210b
divx421.exe	Codec DivX 4.21
GTUsetup.exe	GeForce Tweak Utility 3.2 Rc1
IP4_oFraALLMsi.exe	Intellipoint mouse 4.01 win 9x/Me
IP4_oFraNoMsi.exe	Intellipoint Mouse 4.01 Win 2000/XP
nt4_494.exe	Matrox 4.94 pour G400, 450, 550 WinNT4
PCI128_WME_W2K_XP_Drv.zip	SoundBlaster PCI128 WinMe/2000/XP
Radeon-5.13.3276-Win2K.zip	ATI Radeon 5.13.3276 WHQL Win2000
Radeon-6.13.3276-WinXP.zip	ATI Radeon 6.13.3276 WHQL WinXP
SBLive51XPDrvUpdate.exe	SoundBlaster Live! 5.1 Windows XP
SBLiveXPDrvUpdate.exe	SoundBlaster Live! Windows XP
w2k_2280.zip	Nvidia 22.80 Windows 2000/XP
w2k_572.exe	Matrox 5.72 pour G400, 450, 550 Win2000
w9x_2280.zip	Nvidia 22.80 Windows 9x/Me
w9x_672.exe	Matrox 6.72 pour G400, 450, 550 Win9x/Me
win-9x-me-4137191.zip	ATI Radeon 5.13.7191 pour Windows 9x/Me
xpbench_102.exe	XP Bench 1.02
Hercules\3DPK-2K-9015.exe	Hercule 3D Prophet Kyro 90.15 Win2000
Hercules\3DPK-9X-9015.exe	Hercule 3D Prophet Kyro 90.15 Win9x/Me
Hercules\3DPK-XP-9031.exe	Hercule 3D Prophet Kyro 90.31 WinXP

LES SHAREWARES GRAPHISME

Répertoire \DATA\SHAREWARES\GRAPHISME

La rubrique Graphisme comporte un grand nombre d'images de fonds d'écran au format JPEG. Ces images ne figurent pas dans ces lignes pour des raisons évidentes de place.

01_mojs.zip	Demomaker 64Ko
02_m.zip	Demomaker 64Ko
03_bnsesovs.zip	Demomaker 64Ko
03_don_quijote.zip	Demomaker
04_borntro.zip	Demomaker 64Ko
05_ap-meta.zip	Demomaker 64Ko
bm-hallo.zip	Demomaker
de_profundis-by_kolor.zip	Demomaker
discoranger.zip	Demomaker 64Ko
drastik64k.zip	Demomaker 64Ko
fr-015_la_sculpture.zip	Demomaker
mrs-orangecomes.zip	Demomaker
RadLight3.exe	RadLight 3.03
radtools.exe	RAD Tools Video 1.2d
RollerCoasterScreenSaver.zip	Économiseur d'écran
setup.exe	AVIedit 2.9
skp-syn.zip	Demomaker 64Ko
tvblue.zip	Demomaker 64Ko

LES SHAREWARES JEUX

Répertoire \DATA\SHAREWARES\JEUX

122804_cs_jcamp.zip	Carte Counter-Strike
122804_cs_jcampBOT.zip	Script POD BOT 2.5 pour cs_jcamp
127150_EA5PB1.zip	QUAKE 3 MOD Eternal Arena 5
AH1084.EXE	Aces High 1.084
AHCMED.EXE	Aces High terrain Méditerranée
AHEUROPE.EXE	Aces High terrain Europe
AHNORWAY.EXE	Aces High terrain Norvège
AHPHILIPPI.EXE	Aces High terrain Philippine
capturer un chef terroriste.zip	Mission Opération Flashpoint
ch2setup.zip	Charlie II 1.00 (plates-formes)
crécy.zip	Scenario pour Age 2
cs_loftstory_beta2.zip	Carte pour Counter-Strike
de_maya.zip	Carte pour Counter-Strike
GlobalWarfareBeta1.2Full.exe	Half-Life Mod Global War Fare 1.2
gto.zip	Ferrari 250 GTO pour Need for Speed 4
HLauncher.zip	Half-Life Launcher
HL_Full_SDK_2_2.exe	Half-Life SDK 2.2
mhd_pack_v1.exe	MHD Pack 1.0 pour Counter-Strike
Multi.zip	Carte Half-Life
Petitjean skin mod.zip	Pack d'uniformes Rogue Spear Urban Ops
q3hospital.zip	Deux cartes pour Quake 3
SDK104.zip	Serious Sam SDK 1.04
skins sims.zip	Skins pour The Sims
snipercity110201.zip	Carte Red Faction
spacecrisis.zip	Carte Q3 Arena
TO210Patch.exe	UT Tactical Ops 2.10, mise à jour.
UT-French-CTF.zip	6 cartes pour Unreal Tournament CTF
vx.zip	Jeu lecteur (shoot'em up)
zabsetup.exe	Zabugorie: The Fairy Planet 0.99 Beta

LES PATCHES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PATCHES

AnarchyOnlinePatch11.0-12.7.exe	Anarchy Online 11.0.12.7
arcanum1074f.zip	Arcanum 1.074 f
blackthorn261fr.zip	Rogue Spear Black Thorn 2.61
comm2p1.zip	Commandos 2 patch #1
em109fr.zip	Empereur, la bataille pour Dune 1.09
ofppatch_129_beta.zip	Opération Flashpoint 1.29

LA PHARMACIE

Répertoire \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE

antinimda.exe	Eradique le virus Nimda (toute version)
powarc70208.exe	PowerArchiver 7.0.208
titanin.exe	Panda Anti Virus Titanium
winhex.zip	WinHex 9.97 Beta

LES SHAREWARES UTILITAIRES

Répertoire \DATA\SHAREWARES\UTILITAIRES

ant_renamer.exe	Ant Rename 1.4.0
asum.exe	Advanced StartUp Manager 1.3
BootVis_File.exe	BootVis 1.1.36.0
CPUCOOL9.ZIP	CPU Cool 7.03
DX81eng.exe	DirectX 8.1 Windows 9x/Me
DX81NTeng.exe	DirectX 8.1 Windows 2000/NT
dxb20b3e.exe	DirectX Buster 2.0 b3e
jv16pt_setup.exe	jv16 PowerTools RC 3 v0.0.0.11
konvertor.zip	Konvertor 3.0
nsis154.exe	NullSoft Intaller 1.54
PowerToySetup.exe	Microsoft Powertoys windows XP
qmb.exe	Quick menu builder 1.1
qmbfrancais.exe	Quick menu français
regcbeta.exe	Registry Crawler 4.0.0.2 Beta
SetupCloneCD.exe	CloneCD 3.1.1.0
SIsetup.exe	StickIt 1.5
Spoon-Installer.exe	Spoon Installer 6
stylebuilder2.zip	StyleBuilder Beta 2.1 beta WinXP
stylexp.zip	Style XP Beta 3 Beta
TI 83-89.zip	Programme lecteur pour TI 83-89
tweakxp121.exe	Tweak XP 1.21
vistb.zip	!VisToolBox 3.0
wace211d.exe	WinAce v2.11
WB3_rc1_XP_only_shareware.exe	WindowBlinds XP 3.0 RC 1
wcsetup.zip	Compare It! 2.83
wii320b3.zip	WhereIsIt? v3.20 b3
zarsfx.exe	Zero Assumption Recovery 6.1.0 Beta
zplay212.exe	Zoom Player 2.12 Finale

Comment décompresser et lancer LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension.ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser (« deziper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à passer par l'un des gestionnaires d'archives se trouvant dans le dossier \DATA\SHAREWARES\PHARMACIE\ ou UTILITAIRES du CD (rubrique Pharmacie ou Utilitaires de l'interface). L'installation d'un de ces logiciels effectuée, vous n'avez plus qu'à double-cliquer sur le fichier ZIP qui vous intéresse, ou bien à utiliser le menu contextuel avec le bouton droit de la souris, et à en extraire son contenu.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 100 francs, et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !






RETURN TO CASTLE
Wolfenstein

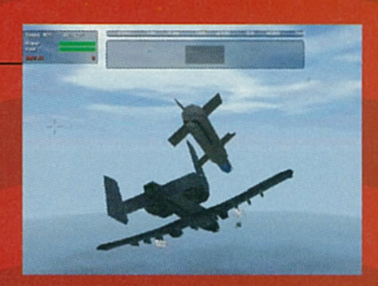
patches

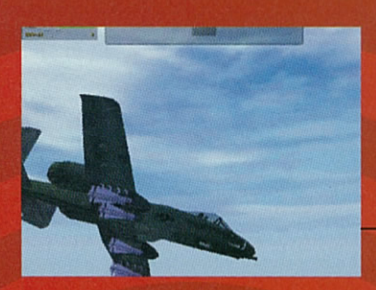
Noël arrive, et les patches, tout comme les add-on, pleuvent de toutes parts. Ce mois-ci, on se prend sur le coin de la tronche deux gros upgrades pour l'extraordinaire Opération Flashpoint et le premier correctif pour Commandos 2, ce qui va nous permettre de patienter en attendant la diffusion de la prochaine saison de Buffy.

Opération Flashpoint

PATCH 1.29 (BÊTA)

Cette version bêta du futur patch 1.30 est indispensable pour l'amateur de jeux réseau ainsi que pour le nouveau venu, fraîchement émoulu de la caserne. Commençons par les bonnes nouvelles avec les ajouts que ce patch nous apporte. Tout d'abord, on a à sa disposition un soldat muni d'un désignateur laser qui lui permettra d'illuminer des cibles et de guider des bombes larguées par un nouveau type d'A-10. Les missiles antiaériens seront désormais plus efficaces, tout comme l'ouie des ennemis qui entendront les tirs de bien plus loin. Plus intéressant, les obus des chars de type « SABOT » voient les dégâts qu'ils causent augmentés. Voir « à travers » les buissons une cible dissimulée derrière ceux-ci sera désormais bien plus difficile pour l'I.A.. Si par malheur l'application plante (freeze), elle créera un log, histoire de savoir ce qui s'est passé avant de se fermer automatiquement. En multijoueur, le curseur désignant les cibles (après des ordres de feu) fera enfin son apparition, tout comme ceux de la direction du groupe. En chat, le copier/coller devient possible et on pourra enfin se servir de ce jeu comme d'un traitement de texte très limité. En multi, le conducteur ne voyait pas toutes les unités apparaître au radar, c'est désormais réparé. Une autre correction très intéressante concerne les soldats de l'I.A. : lorsqu'ils entendent une cible qui a été vue à un moment et qui a disparu de la ligne de vue pendant un certain temps, ils ne pourront plus savoir avec précision où elle se trouve. Cela va permettre de contourner des soldats pour les prendre à revers bien plus facilement. Disponible au : www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1069 (4.2 mégas, nécessite la version 1.20 du jeu)

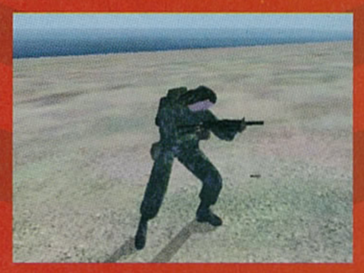




Opération Flashpoint : Upgrade Weapon pack 1

Alors que les premiers add-on commerciaux vont bientôt débarquer, les petits gars de Bohemia Interactive continuent, malgré ce qu'ils avaient dit, à faire des suppléments gratos. Le premier pack d'armes supplémentaire (on a toutes les raisons de penser qu'on en verra d'autres) vient de sortir. Au programme, que des trucs bien et dangereux à ne pas utiliser chez soi. Côté OTAN, on découvre le G36, qui permet d'arroser à distance en mode automatique sans trop de recul, le Steir Aug, (tout droit sortir de Rogue Spear) ainsi que le Xm-S à visée point rouge. Tous ces fusils étant équipés d'une lunette de visée à grossissement fixe, on peut s'en servir comme arme de snipe du pauvre. Côté russe, pas grand-chose, à part le Bizon (pour les Spetz Natz) qui aura enfin à disposition une arme munie d'un silencieux, sans recul et d'une cadence de tir incroyable.
L'add-on lance-grenades qui inclut deux armes à barillets rotatifs capables de tirer à plusieurs centaines de mètres (une alternative intéressante au mortier) est disponible dans un pack à part. Les deux upgrades se trouvent au www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1151 (2.6 mégas pour le pack d'armes, 450 Ko pour le pack lance-grenades)







Patch Commandos 2

Ce patch made in Eidos Allemagne, et qui fonctionne avec le jeu francais, permet de se débarrasser des bugs d'installation (merci la protection !) que le jeu a avec une poignée de lecteurs de CD-Rom et DVD. Il ôte certains crashes et enlève quelques-uns des bugs graphiques de ce jeu à la réalisation pourtant exemplaire. Patch disponible au : www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1144 (4.1 mégas)



Bob Arctor

Certains parlent de sécurité des d



G H O S T R E C O N G H O S T R E C O N G H O S T R

PAR ackboo

Ils sont habitués à survivre des mois en milieu hostile en suçant des racines, ils font tous les jours 20 bornes de jogging avec un sac de 200 kilos sur le dos, ils peuvent dégommer une tête d'allumette à 300 m par temps de brouillard avec un pistolet à bouchon une main dans le dos, ils se fouettent avec des orties fraîches pour s'endurcir à la douleur, ce sont... des cons ? Non, ce sont les soldats d'élite de l'armée américaine, ceux de l'unité Ghost Recon, qu'on va, comme d'habitude, emmener flinguer du coco en Europe de l'Est avec le nouveau titre de Red Storm.



Les scénaristes de Red Storm vivent dans une biosphère, complètement coupés du monde extérieur. Du coup, l'information selon laquelle la guerre froide est passée de mode n'est pas encore arrivée à leurs oreilles, et c'est une fois de plus dans les pays de l'Est qu'on ira buter de l'ultranationaliste bolchevique. Nous sommes en 2008, le nouveau gouvernement russe lorgne méchamment sur d'anciennes régions de l'URSS, et l'armée américaine décide d'envoyer dans le coin son unité d'élite, le Ghost Recon, pour refroidir dans le calme et la discipline les éventuels ennemis du monde libre. Voilà le point de départ de la campagne solo de Ghost Recon, qui s'étale sur une quinzaine de cartes différentes, des mornes plaines de la Georgie aux mornes plaines de la Russie.

UN PETIT AIR de déjà joué

Pour son nouveau titre, Red Storm nous jure avoir tout repris de zéro. Pourtant, les vétérans qui se sont déjà tapé les titres de ce studio ne seront pas vraiment dépaysés lors de leurs débuts sur Ghost Recon. On retrouve les briefings d'une rigueur toute militaire, lus à voix haute par un gradé qui n'a pas l'air d'être un grand déconneur, les inévitables musiques martiales et pompeuses, et même les écrans de chargement dont le style n'a pas bougé. La palette des mouvements est elle aussi grosso modo la même : on peut désormais ramper au sol comme un petit furet, mais il n'est toujours pas possible de sauter, et le moindre petit obstacle rocheux sera infranchissable pour notre soldat d'élite... Le viseur est aussi semblable à ce qu'on connaît, avec les petites branches du réticule qui s'écartent pour indiquer une perte de précision du tir. Topo identique pour la gestion des dégâts – la célèbre formule « une balle = un mort » est plus que jamais appliquée –, le rechargement des flingues, l'absence d'arme sur la vue à la première personne, la sensation de glisser sur les décors lorsqu'on avance plutôt que d'avancer à pas lourds dans la gadoue avec les pataugas réglementaires... Bref, malgré le fait que ce soit un nouveau jeu et pas un simple add-on, Ghost Recon reprend des pans entiers de ce qui a fait le succès de Rogue Spear, et, vu le succès de la recette originale, on ne peut pas en vouloir à Red Storm sur ce coup-là.

MULTIJOUEUR	
LAN TCP/IP	36
INTERNET TCP/IP	36

GENRE : SHOOT TACTIQUE POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM
JOUABLE SUR : 600 MHZ, 128 MO DE RAM, CARTE VIDÉO 16 MB ACCÉLÉRÉE 3D
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : RED STORM ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX : VF (VO SUR LA VERSION TESTÉE)

ECON GHOST RECON GHOST RECON GHOST

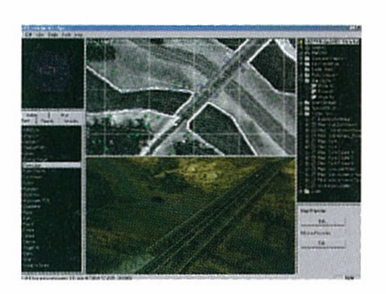
GHOST RECON

Loisirs DE PLEIN AIR

La nouveauté de Ghost Recon, vous le savez sûrement déjà, c'est que les missions se déroulent désormais au grand air. Vous voulez un petit aperçu des endroits que vous visiterez ? Les forêts de la Georgie, la ville de Tbilissi envahie par les troupes russes, un aérodrome rempli de prototypes d'avions de combat, un port militaire tenu par les ultranationalistes bolcheviques, un camp de prisonniers où sont retenus de gentils Casques bleus, une ville en ruine dans le genre de la célèbre mission du Kosovo de Rogue Spear... Ici, il ne s'agira plus trop d'aller libérer une bande d'otages apeurés, mais d'effectuer de vraies actions de guerre en équipe, avec un maximum de six hommes par missions qu'on pourra diviser en trois escouades. On aura, par exemple, à détruire un pont ou une épave de chasseur abattu, à prendre en embuscade un convoi militaire de plusieurs dizaines d'hommes, à récolter des documents au milieu d'une forteresse médiévale transformée en caserne... Bien qu'il soit encore possible de jouer les ninjas au milieu d'une division de l'Armée Rouge, l'heure ne sera plus trop à l'infiltration comme on pouvait la jouer dans Rogue Spear, mais à l'action violente, rapide et précise, sans même s'encombrer de silencieux. Dans ces vastes environnements, les combats se déroulent bien sûr à une distance beaucoup plus importante (souvent plus de 70-80 mètres en extérieur) que lors des opérations de contre-terrorisme à la Rainbow Six. On se retrouve aussi dans des fusillades impliquant parfois une trentaine de bonshommes, largement plus que n'importe quel assaut de Rogue Spear. Ambiance de guerre oblige, nos amis les blindés font leur apparition, aussi bien du côté des gentils (dans une mission notamment, il faudra escorter une colonne de chars à travers une ville pleine de lance-roquettes), que dans le camp d'en face.

L'éditeur de missions

Ghost Recon est livré d'office avec un éditeur assez complexe qui vous permettra de réutiliser les cartes du jeu pour créer de nouvelles missions. J'ai lancé la bête, pour voir : après avoir fait mouliné mon disque dur pendant trois bonnes minutes, ce que le programme a affiché sur mon écran m'a fait comprendre que non, je ne bosserai jamais comme level designer chez Red Storm. Bah oui, l'éditeur a l'air très complexe ; c'est clairement destiné à ceux qui n'en veulent vraiment. En revanche, Red Storm a tout prévu, y compris le support des mods qui pourront être développés directement depuis cet éditeur et utilisés facilement par les joueurs grâce à un menu spécial dans le jeu.



36

C'est le nombre maximum de joueurs qui pourront se flinguer simultanément en réseau sur Ghost Recon, pour peu que le serveur dédié tienne le coup. Le jeu n'étant pas sorti commercialement au moment du test, j'avoue que je n'ai pas pu goûter à une partie multijoueur sur le Net avec autant de participants, mais j'ai hâte, ça peut être très marrant. Il y a une vingtaine de cartes disponibles et des modes de jeu comme Hamburger Hill, où les équipes de joueurs se battront pour le contrôle d'un petit territoire sur la carte. Attendez-vous donc à quelques pages consacrées à Ghost Recon lors d'une prochaine rubrique réseau.

400X400

Vous vous en doutez, ce n'est pas le vieux moteur de Rogue Spear (voir à ce propos le test de Black Thorn plus loin dans ce numéro) qui pourrait afficher toutes les belles choses que vous reluquez sur les photos d'écran égayant ces pages. Red Storm a donc mis au point un nouveau moteur 3D tout à fait honorable. Les textures sont sympathiques, particulièrement au niveau de détail maximum, la profondeur de vision est correcte, mais c'est surtout au niveau du rendu de la végétation que se distingue Ghost Recon. C'est simple, chaque carte compte littéralement des milliers d'arbres différents, des buissons, des hautes herbes, des grosses touffes de fougères humides dans les-



Un des nombreux casques bleus auxquels il faudra sauver la peau dans les premières missions du jeu.



Les fantômettes de l'US Army

Avant chaque mission, on doit faire son choix parmi une poignée de beaux jeunes hommes enkakifiés. Ceux-ci appartiennent à différentes classes de soldats, et leurs caractéristiques (Arme, Furtivité, Leadership et Endurance) peuvent être améliorées après chaque mission réussie :

Rifleman : *c'est le soldat de base, celui qu'on enverra en première ligne sur l'ennemi. Ses armes de prédilection sont le M16 et son petit lance-grenades intégré (tellement sympathique à utiliser en intérieur !).*



Support : *spécialiste de la mitrailleuse lourde M249, il trouvera son utilité lorsque les ennemis seront nombreux et à découvert. Impeccable par exemple pour éliminer rapidement une patrouille de cinq ou six hommes.*

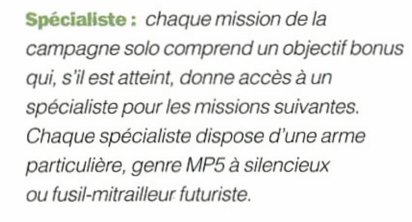




Demo : *l'utilisation de ces soldats est obligatoire dans certaines missions. Ce sont les seuls qui peuvent poser des charges explosives ou éliminer les tanks avec leur lance-missiles portatif.*

Sniper : *les inévitables snipers sont bien sûr de la partie, avec leur camouflage très classe. On regrettera que le zoom de leur fusil à lunette ne porte pas beaucoup plus loin que celui d'un fusil d'assaut standard...*

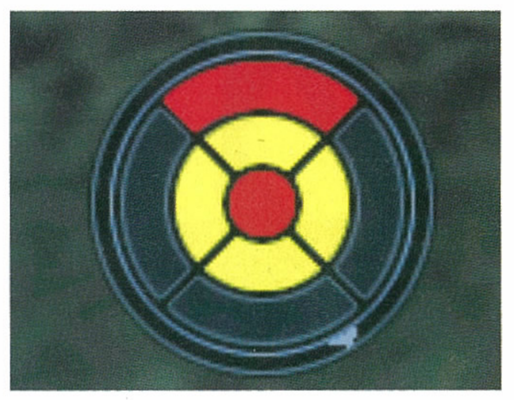




Spécialiste : *chaque mission de la campagne solo comprend un objectif bonus qui, s'il est atteint, donne accès à un spécialiste pour les missions suivantes. Chaque spécialiste dispose d'une arme particulière, genre MP5 à silencieux ou fusil-mitrailleur futuriste.*



quelles il fait si bon ramper. Toute cette nature bouge subtilement au gré du vent, c'est beau, ça serait presque poétique s'il n'y avait pas des rafales de mitrailleuses lourdes qui zébraient le ciel toutes les vingt secondes. Ah d'ailleurs, puisqu'on parle bruitages, sachez qu'ils sont excellents. Pour une fois, les coups de feu ne sont pas trop hollywoodiens, ils font un bruit sec très crédible. Il faut aussi vous toucher un mot de l'énorme travail réalisé sur la modélisation des soldats : pas une seule fois vous n'aurez l'impression de buter deux fois le même Russkof. Ils ont tous des habits différents, ils sont blonds, bruns ou avec des casquettes, en tenue de camouflage, en civil... Cette qualité se retrouve dans les animations, avec une utilisation industrielle de la Motion Capture. C'est simple, je n'ai jamais vu d'ennemis du monde libre s'écrouler au sol avec autant de réalisme et autant de variétés. Malgré toutes ses qualités, la réalisation de Ghost Recon souffre tout de même de grosses limitations. La première, c'est le côté anguleux des décors. On sent que les level designers n'ont pas trop forcé au niveau des polygones pour éviter de mettre la machine à genou (elle a déjà sûrement assez de boulot à afficher les personnages et la végétation...). Résultat, les paysages semblent tailler à la serpe, sans aucune finesse. Une autre limitation concerne la taille des cartes, qui font 400 mètres de côté maximum. Ça peut paraître grand, mais pour simuler un champ de bataille moderne de manière réaliste, bah c'est un peu court. Résultat, pour éviter qu'un sniper ne puisse contrôler toute la carte depuis une colline, les distances de tir ont été drastiquement réduites. Là où un vrai fusil d'assaut peut tirer assez précisément jusqu'à 300 m, on est ici limité à quelques dizaines de mètres pour des raisons de gameplay. Bref, niveau réalisme, ne vous attendez pas à du Opération Flashpoint, il y a quand même de belles entorses.



Radar

Un petit radar situé en bas de l'écran de jeu permet d'avoir une meilleure appréciation de la situation. Le centre en rouge s'illumine lorsqu'un ennemi se trouve dans les parages, les parties en jaune indiquent la direction très approximative des ennemis (là, j'étais un peu encerclé) et le cercle extérieur, en rouge, donne la direction des coups de feu qu'on entend.

LES SOLDATS ENNEMIS, ces éternels benêts



abordons maintenant le gros morceau de l'Intelligence Artificielle, j'en ai pas mal à vous raconter là-dessus. Bon, disons-le tout de suite, c'est quand même beaucoup plus réussi que Rogue Spear, mais c'est encore loooiiinn d'être parfait. Tenez, un exemple : imaginez que vous discutiez avec votre pote Igor-le-terroriste autour d'un bon feu de camp, et que sa cervelle explose dans un nuage de confettis rosâtres juste au moment où il terminait de vous raconter la blague de Toto au goulag. Choix 1 : vous plongez au sol et rampez vers l'abri le plus proche en essayant de ne pas vous pisser dessus de trouille. Choix 2 : vous avancez à découvert avec l'air un peu suspicieux, comme un con, vers le

L'interface de commandement

Fini le très lourdingue planificateur de missions traditionnel. Ghost Recon permet enfin de donner des ordres aux soldats pendant la mission, à la volée, grâce à une interface de commandement qu'on affiche avec la touche Shift :

1 > D'un simple clic droit, on indique aux coéquipiers la position qu'ils doivent atteindre sur la carte. On peut enchaîner plusieurs clics pour tracer précisément leur route avec des points de navigation et leur donner une direction à surveiller lorsqu'ils seront arrivés à destination.

2 > Ces onglets permettent de sélectionner l'une des trois escouades disponibles : Alpha, Bravo et Charlie.

3 > Cette icône indique le rythme de progression de l'escouade. Il y a trois états possibles : progression à tout prix (les soldats courent en groupe comme des dingues), assaut (ils avancent plus prudemment, l'un après l'autre en se couvrant mutuellement) et arrêt (pratique pour mettre les soldats en attente lors d'une attaque synchronisée).
Bien évidemment, il y a des touches de raccourcis pour tout ça.

4 > L'icône pistolet indique l'attitude à avoir face à l'ennemi. Là aussi, il y a trois choix : un mode reconnaissance, où le soldat ne fera feu que s'il se fait tirer dessus, un mode normal où il tirera sur les cibles d'opportunités, et un mode agressif permettant d'effectuer des tirs de barrages sur les positions approximatives de l'ennemi.

5 > Cet onglet donne accès à une page récapitulant l'état de tous les soldats du groupe (position, santé, munitions restantes...).

6 > Le bouton de zoom permet d'agrandir la carte pour placer plus précisément les hommes. Malheureusement, ce zoom n'est pas assez puissant pour organiser des déplacements précis dans les bâtiments.

7 > Le « Platoon Selector » sert uniquement en réseau, lorsqu'il y a plusieurs équipes de joueurs.

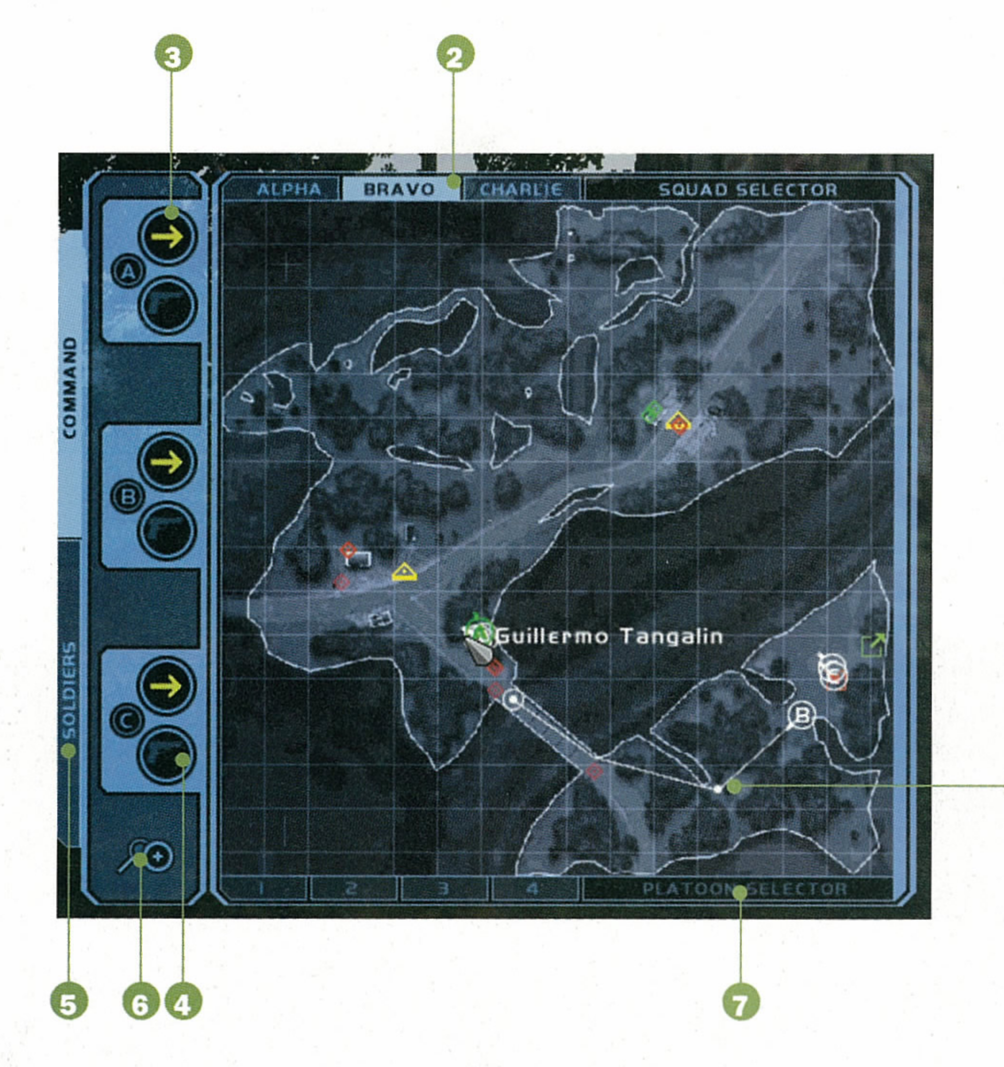
buisson d'où est parti le coup de feu. Dans Ghost Recon, les soldats ennemis choisissent trop souvent la deuxième solution... Certains assauts se transforment ainsi en stand de tir de la Foire du Trône, où l'on se retrouve à allumer calmement, planqué derrière un arbre, quatre débiles mentaux qui avancent, à peine méfiants, en plein milieu d'une route. Dans le même genre, il arrive que des groupes de soldats n'entendent pas une fusillade qui se déroule à 100 mètres de leur campement... En intérieur, on retrouve aussi des problèmes hérités de Rogue Spear, comme ces ennemis qui restent bêtement coincés par un bout de porte ouverte. C'est vraiment dommage de tomber là-dessus car les deux tiers du temps, l'I.A. a des réactions tout à fait crédibles. Si on tire sur une patrouille, on verra, la majorité du temps, les combattants se disperser et prendre une position à couvert, comme ça doit à peu près se passer dans la réalité. Côté allié, les réactions des coéquipiers sont aussi tout à fait correctes. Ils ne sont pas particulièrement intelligents ou indépendants, mais ils sont au moins assez débrouillards pour ne pas finir systématiquement en petit tas de cadavres.



Oh oh oh, je t'ai vu toi, là-bas, dans ton petit bunker camouflé.

AMÉLIORATION standard

honte sur moi pour ce test, je n'ai pas fini la campagne solo, je me suis arrêté à la douzième mission. Malgré le fait qu'on puisse sauvegarder pendant ces missions (le système n'est d'ailleurs pas très pratique), le niveau de difficulté reste élevé et il est rare de passer un niveau du premier coup. Douze missions, ça suffit quand même largement pour se faire une opinion, et la mienne est globale-




Vous pourriez vous laisser prendre au jeu !...
PC CD-ROM
GRAND PRIX
TRAFIC
TRIAL
FREESTYLE
CROSS
SUPERCROSS
Motoracer 3
Traffic
Grand Prix
Supercross
Motocross
Trial
Freestyle
Un réalisme incroyable,
6 disciplines,
15 circuits prestigieux,
40 motos à couper le souffle,
jusqu'à 8 joueurs en LAN ou sur internet .
Distribué par
EA
ELECTRONIC ARTS
Motoracer MR3
DSI
Delphine Software International
Delphine Software International, Moto Racer, le logo Moto Racer 3 et le logo Delphine Software International sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de Delphine Software International.
RCS LYON B 391 974 748 - Réalisation : Jean Vasseur Communication & La Terre Entière.

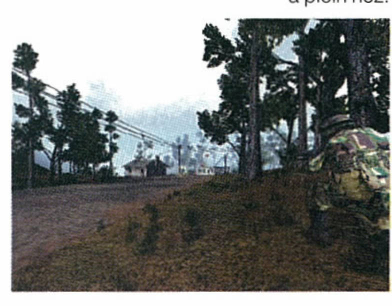


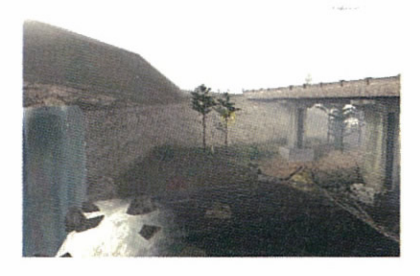
Un briefing de mission dans toute sa splendeur.



La ville géorgienne de Tbilissi a perdu beaucoup de son animation après le passage des chars russes.

Ce hameau pue le tireur embusqué à plein nez.





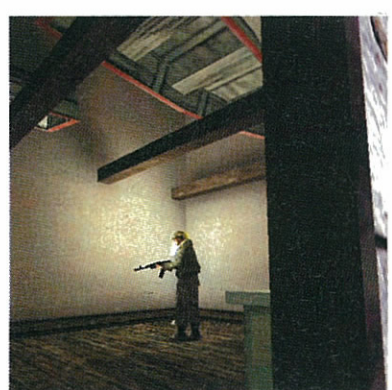
ment bonne, avec tout de même de gros regrets. Je m'attendais à un saut de géant par rapport à Rogue Spear, mais ce jeu est en fait une amélioration standard des précédents titres de la marque, sans véritable trait de génie. La nouvelle interface (voir l'encadré qui lui est consacré) est un progrès, mais elle n'empêchera pas bon nombre de joueurs de se taper les missions en solo pour éviter d'avoir à se traîner des équipiers dont l'utilité n'est pas toujours évidente. Surtout, elle n'est pas assez rapide pour qu'on puisse l'utiliser sous une pluie de balles, elle ne servira donc qu'à planifier un assaut, rarement à donner des ordres à ses hommes pendant que l'attaque est en cours. Et puis je vous avouerai que ce Ghost Recon souffre quand même de la comparaison avec quelques titres concurrents. Le shooter tactique de Red Storm reste à mon goût moins beau et moins marrant à jouer que Project IGI, et il n'est pas aussi riche et ambitieux que Operation Flashpoint. Cela dit, si vous êtes un fan ultime de Rogue Spear, pas de souci à vous faire, le dernier jeu de Red Storm n'est peut-être pas aussi fantastique que ce à quoi on s'attendait, mais il a tout de même de quoi vous tenir joyeusement cramponné au M16 pour un bon paquet d'heures.

Un peu de technique

Avec un PII 450, 128 Mo de RAM et une carte 3D 16 MB, le jeu se lancera. Mais bon, ça risque de ramer, particulièrement quand il commencera à y avoir pas mal de soldats à l'écran. Pour être tranquille, comptez plutôt sur 600 MHz avec une carte graphique genre GeForce 2. Sur un 800 MHz avec une GeForce 3, le jeu est fluide en permanence en 1024x768, 32 bits et toutes les options graphiques à fond. Deux petites choses à noter : l'anti-aliasing des GeForce semble inopérant sur le jeu, du moins avec les derniers drivers NVidia, et vous pouvez taper « ShowFrameCounter » à la console (touche Entrée du pavé numérique) pour surveiller votre nombre d'images par seconde.



Ce prototype d'hélico russe finira la mission avec une charge explosive sur ses flancs, pour éviter qu'il ne tombe entre les mains des vilains ultra-nationalistes.



Lors des passages en intérieur, on a carrément l'impression d'être revenu sur Rogue Spear.

En Deux Mots

Ghost Recon est une amélioration honnête de Rogue Spear, mais qui n'atteint tout de même pas les sommets qu'on espérait. Il reste quelques problèmes au niveau de l'I.A., la réalisation n'est pas tout le temps au top, la nouvelle interface ne révolutionne pas vraiment le gameplay... Bref, il y a quelques points faibles, mais les aficionados du genre les oublieront sûrement bien vite et profiteront alors d'un très bon jeu de shoot tactique dans la grande tradition de ce que nous a déjà offert Red Storm.

- + Les missions en extérieur, ça dépayse agréablement
- + Une bonne variété des paysages qui évite la lassitude
- + Un gameplay 100 % Red Storm (on aime ou on n'aime pas...)
- + Un très bon rendu de la végétation
- + La modélisation des soldats et leurs animations
- + La nouvelle interface de commande, indiscutablement plus pratique que l'ancienne...
- – ...mais il reste toujours ardu de diriger précisément ses hommes en plein combat
- – Une I.A. qui n'est pas toujours aussi bonne qu'on le voudrait
- – Les décors manquent de finesse, il aurait fallu plus de polygones pour arrondir les angles



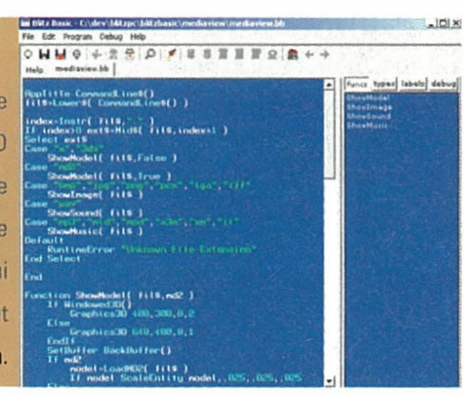






3D BASIQUE

Pour nos amis les jeunes qui n'en veulent, signalons l'existence d'une version démo de Blitz3D, un langage de programmation spécialement dédié à la création de jeux 3D (dans le genre DarkBasic, pour ceux qui connaissent). Le gros intérêt de Blitz3D est que sa syntaxe est simple à apprendre (elle est très proche du Basic) et qu'il permet de réaliser, en quelques appels de fonctions, des manipulations et des effets 3D qui demanderaient 20 000 lignes de codes en C++. Un outil idéal pour ceux qui souhaitent s'initier au monde magique du z-buffer. À choper sur **www.blitzbasic.com**.



DITO

Cyrille Baron

Il y a plusieurs façons de s'en sortir quand on ne sait pas comment commencer l'édito. La plus évidente consiste à le faire savoir et c'est par ailleurs assez efficace puisque, mine de rien, là, je viens de perdre une place précieuse à vous faire part de ma psychose de l'addition des couleurs du spectre lumineux sur un support 2D composé de cellulose aplatie issue de la structure ligneuse de grands végétaux poussant en groupe. Oui, l'angoisse de la page blanche en papier. Une autre solution consiste à reprendre un édito précédent et à en copier/coller un extrait le plus large possible sous prétexte de revenir sur un sujet ancien. Par exemple sur ce que j'écrivais dans le numéro de décembre 1998 : « C'est sûr que ces petits bijoux [les cartes 3D] vont rendre nos PC encore plus attractifs ; mais pas de panique, il s'agira de choisir la bonne ». Eh bien non, sachez que je m'oppose avec la plus totale farouchi..., euh, que je m'oppose farouchement à employer un procédé aussi crapuleux. Pour les lecteurs qui prennent cet édito en route, je rappelle le sujet du jour : « Il y a plusieurs façons de s'en sortir quand on ne sait pas comment commencer un édito. Le faire savoir est évident et efficace ; là par exemple, j'ai perdu de la place à aborder mon angoisse de la page blanche. » Vous remarquerez que j'ai résumé afin d'éviter justement de perdre de la place. Entendons-nous bien, je ne dis pas qu'il est juste de perdre de la place, auquel cas j'aurais formulé ça différemment. Par exemple, comme ceci : « Vous remarquerez que j'ai résumé afin d'éviter de perdre de la place, justement ». Enfin, qu'importe. Maintenant que tout le monde est à même de suivre, je reprends. « Je m'oppose farouchement à employer un procédé aussi crapuleux », disais-je (ou plutôt écrivais-je) avant que de revenir en arrière pour les lecteurs qui auraient pris l'édito en route, encore qu'il m'est difficile de présumer du retard en question. Et encore plus du nombre de lecteurs prenant le présent édito en route, bien que finalement, ça ne change rien. Non finalement, le plus simple, c'est encore de relire d'édito de l'année précédente pour trouver l'inspiration. J'y parlais des écrans LCD et de Noël, et voyez comme les choses sont parfois cocasses, les deux sujets sont d'actualité ce mois-ci. Cocasse. Mais si.

Bad Timing

La société d'étude NPD estime que 300 000 exemplaires de Windows XP ont été vendus lors des trois premiers jours de commercialisation. C'est plus que Windows Me (200 000 exemplaires), mais beaucoup moins que Windows 98 (400 000 exemplaires), malgré un budget de lancement astronomique d'un milliard de dollars. Faut dire qu'il est sorti au mauvais moment pour faire parler de lui, l'actualité ayant été largement dominée, ces trois derniers mois, par des sujets d'une tout autre importance, comme la sortie du nouvel album de Britney Spears.

À Cupertino TOUT COMME à Redmond

Apple Computer est poursuivi en justice par des actionnaires qui prétendent avoir reçu de la firme des « affirmations fausses et trompeuses » à propos de ses finances. Ces informations avaient pour sujet l'introduction et les résultats de produits tels que le Cube G4, et, plus spécialement, sa mise sur le marché qui aurait dû mener à un grossissement des profits au quatrième trimestre 2000 (ce qui est loin d'avoir été le cas). Ils affirment aussi qu'Apple n'a pas reconnu que les nouveaux produits étaient défectueux et qu'ils n'étaient pas prêts pour la production de masse. Nous avons devant nous les dernières personnes au monde âgées de plus de 18 ans qui croient encore au père Noël, au fantôme de Steve Wozniak et aux promesses de Steve Jobs.



C' est une maison bleue

L'illustre Institut des arts internationaux de San Francisco propose depuis peu un degree (cursus, diplôme universitaire et tout le tintouin) de « Game Arts and Design » consacré aux jeux vidéo. C'est le rêve pour tous ceux qui ont toujours voulu dessiner de longs couloirs recouverts de textures rouillées, ou pour tous ces martyrs qui ont été surpris en cours d'histoire-géo en train de gribouiller des plombiers italiens moustachus sur leur cahier de texte. Les cours devraient à la fois regrouper la conception 2D, 3D, le level design et la maîtrise de tous les outils correspondants. Mais à chaque bonheur son fardeau : les élèves seront aussi condamnés à suivre des cours de maths, de culture générale, et de sciences sociales. Ces deux dernières sont, comme tout le monde le sait, bien plus utiles que le talent d'un dessinateur ou la maîtrise d'un outil de maillage pour les designers. Les moins doués d'entre eux pourront toujours venir en candidats libres pour dessiner des Rayman, un personnage dit « facile » puisque sans bras et sans jambes.

Bienvenue dans le très humide XXVII[e] siècle. Ravagée par une guerre nucléaire, la Terre est engloutie sous les eaux. Du coup, on l'appellerait plutôt Aqua, si je puis me permettre. Les rescapés humains se sont installés dans le fond des océans, dans de gigantesques cités sous-marines, où ils se nourrissent frugalement de quelques moules et petits crustacés riches en protéines. Bien décidé vous aussi à bouffer bio, vous enfilez les palmes d'un mercenaire de ces grand fonds : Emerald Flint, dit « le borgne », et vous vous retrouvez au milieu d'un sacré grabuge, entre les empires des abysses qui s'affrontent et l'invasion de hordes de créatures Lovecraftiennes mutantes. Et tout ça pour une poignée de plancton.

Les fans du commandant Cousteau auront reconnu en Aquanox la suite d'un vieux jeu de Blue Byte : Archimedean Dynasty.
Pour résumer, Aquanox est une sorte de shoot spatial (à la sauce Wing Commander) mais transposé sous les flots. Le gameplay est largement orienté shoot en apnée lors d'une trentaine de missions solo. Pourtant, Aquanox peut aussi compter sur un scénario très travaillé qui se révélera progressivement au gré de la campagne. Entre deux parties de shoot endiablées, on aura donc aussi à converser avec des PNJ pour faire avancer l'histoire.

GENRE
Action/ Aventure

ÉDITEUR
Fishtank Games

DÉVELOPPEUR
Massive Development

SORTIE PRÉVUE
2002

AQUANOX



C'est quoi ce bordel ?
J'exige de parler au commandant Cousteau.




La distance de vue est un peu limitée.

On passera également du temps à bichonner et équiper son submersible de poche. Et, à l'image des jeux de combat spatiaux, on sera épaulé lors des missions par des coéquipiers plus ou moins intelligents à qui on donnera des ordres au combat.

Le terrain de chasse des grandes profondeurs est bien particulier. On devrait ressentir la résistance du milieu aquatique lors des manœuvres et des déplacements. Mieux, lors de certaines missions furtives, on aura à utiliser les courants sous-marins pour évoluer sans moteur, histoire de ne pas se faire repérer. De notre côté, on disposera d'une batterie d'instruments de détection pour localiser nos proies : radar, sonar et tutti quanti. Pour ensuite leur balancer dans le périscope une bonne brandade de torpilles ou quelques boules de plasma du futur. Le pilotage du submersible se fera évidemment plus comme un shoot qu'une simulation pointilleuse à la Sub Command. On utilisera donc souris et

Ambiance très space pour ce jeu aquatique.

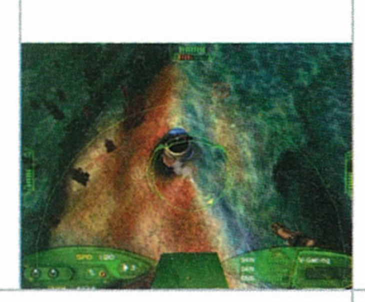


clavier pour contrôler notre cyber-nautilus. Côté réalisation, Aquanox bénéficie de décors originaux. Plein d'effets particuliers ont été recréés. On pourra admirer des rayons lumineux descendant de la surface, des ombres mouvantes sur les fonds sablonneux, une faune et flore bien spéciales, des cités sous-marines, des ruines de la civilisation humaine, etc.
Bien évidemment, les créateurs d'Aquanox sont copains comme cochon avec les gars de Nvidia. Aquanox est donc réputé pour exploiter au mieux les possibilités de la GeForce III.
Humm, comment que ça marche bien, leur truc marketing ! Ils sont arrivés à s'incruster dans cette preview, les chacals. Reste qu'Aquanox s'annonce assez gourmand en ressources.
Sur cette version, dès qu'on poussait un peu la résolution et le niveau de détail, le framerate en prenait un coup dans les nageoires.
Un comble pour un jeu situé sous l'eau avec une distance de vue assez limitée. Faudra pas s'étonner du coup qu'ils essayent de nous fourguer au passage la dernière carte vidéo accélérée...
Dernière caractéristique de notre ami batracien, le mode multijoueur qui comportera les modes habituels au genre : match à mort, jeu en équipe et une discipline plus ésotérique tenant du water-polo avec une balle métallique géante. Ils nous auront tout fait.

lansolo



Des cuisses de grenouilles, ça vous dit ?







PREHISTOIRE | AGE DU CUIVRE | AGE SOMBRE

500000 AV. JC | 25000 AV. JC | 5000 AV. JC | 2000 AV. JC | 500 AV. JC | O | 900 AP. JC | 130

AGE DE PIERRE | AGE DU BRONZE | MOYEN-AGE













Construisez le plus grand Empire que la Terre ait jamais porté.

Disponible pour Noël 2001





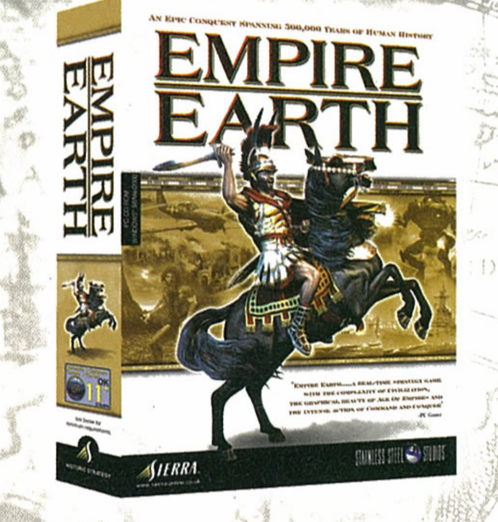
Une fabuleuse odyssée à travers 500 000 ans d'Histoire de l'humanité !

Renaissance — Âge industriel — Âge informatique

0 ap. JC — 1500 ap. JC — 1700 ap. JC — 1900 ap. JC — 2000 ap. JC — 2100 ap. JC — 2300 ap. JC

Âge impérial — Âge atomique — Âge robotique

Empire Earth est un jeu de stratégie 3D temps réel qui commence dans les profondeurs de la préhistoire et s'achève en pleine science-fiction. Une idée fixe vous accompagnera tout au long de cette quête pour accomplir la destinée d'un peuple : faire de la Terre votre empire !





www.sierra.fr





E-flop

En Angleterre, on ne se contente pas de refuser obstinément le système métrique, on fait aussi des trucs utiles comme des enquêtes débiles. C'est ainsi qu'un prestigieux institut de sondage a conclu que les chiens avaient dévoré plus d'un million de portables ces dernières années. Ce résultat étonnant les place donc en tête des prédateurs de cellulaires tout en haut de l'échelle alimentaire, juste avant les « plages de galets », « les grandes hauteurs », les « toits de voitures », mais aussi « les cons qui les laissent traîner ».

Enfin sans les femmes

Electrolux va lancer le premier robot aspirateur en Suède. Il sera équipé d'un radar acoustique (un sonar, quoi) pour se balader dans la pièce et éviter les obstacles. Ils l'avaient déjà présenté dans des salons en 1997 et le prototype avait été tellement plébiscité par le public, qu'ils ont décidé de le commercialiser. D'après Electrolux, il peut travailler sur 95 % de la surface d'une pièce, contre 60 % seulement pour les humains. On peut aussi traduire cela par : « Suédois, vos fainéantes d'épouses ont de trop gros nichons pour se glisser sous vos commodes « Sverntg » de chez Ikea », mais j'extrapole peut-être. Le nom de l'engin est Trilobite, ce qui m'évoque plein de bonnes soirées en perspective.

Cap sur le PC



Vous connaissez sûrement Capcom, une grosse compagnie nippone qui pond à un rythme régulier des chefs-d'œuvre ludiques, destinés aux consoles, genre Street Fighter 2 ou Resident Evil, pour ne citer que les plus connus. Eh bien, Capcom va lancer une division PC : elle s'appellera Capcom-PC – notez l'effort créatif – et sera chargée de porter des titres consoles sur nos machines. Dino Crisis 2 et Mega Man X5 sont les premiers sur la liste ; malheureusement, d'après mes collègues de « Joypad », ce sont loin d'être les meilleurs jeux de cet éditeur. Le premier est un clone de Resident Evil très moyen, tandis que le second est un jeu de shoot/plate-forme à l'ancienne mode... Plus intéressant en revanche, Capcom-PC devrait développer des titres spécifiquement PC, et il y aura dans le tas un jeu orienté multijoueur qui « devrait plaire à un très large public », dixit le bonhomme qui a rédigé le communiqué de presse.



Young Americans

C'est une tradition qui s'appelle le « Spring Break » : chaque printemps, juste avant les examens, les étudiants américains migrent en masse vers les rives ensoleillées de Californie. Là, histoire de déstresser, ils font du sport, dansent en bikini, se pintent à la bière light, pratiquent le safe sex entre gens cools et sniffent des plages entières de cocaïne (c'est un peu l'équivalent de notre fête du Muguet). C'est sur ce concept porteur que s'appuiera Beach Life. On y jouera un promoteur chargé de construire et de faire fructifier ses installations balnéaires. Développé par Deep Reed, d'après une idée de Ian Livingstone en personne, Beach Life sera édité par Eidos.

États sécessionnistes

On y a presque cru : début novembre, Microsoft et le gouvernement américain annonçaient qu'ils s'étaient entendus sur les termes d'un arrangement à l'amiable, suite à la guerre de tranchée qu'ils se livrent dans les tribunaux depuis plus de deux ans. En échange de l'arrêt des poursuites, Microsoft acceptait d'assouplir ses pratiques commerciales vis-à-vis des fabricants de PC, de dévoiler une partie du code source d'Internet Explorer, et de livrer à la demande des versions de Windows épurées, sans logiciels jugés trop pénalisants pour la concurrence, style MSN Messenger. Manque de bol, neuf de dix-huit états qui s'étaient associés à la plainte du gouvernement fédéral ont refusé cet accord. Cela dit, il y a de fortes chances pour que l'administration Bush gèle les 3,7 millions de dollars qu'elle avait prévu de dépenser pour ce procès. Évidemment, les neufs États qui ne sont toujours pas contents n'auront sûrement pas les moyens de continuer à attaquer Microsoft sans cet argent. Comme toujours avec la justice américaine, le dernier mot est à celui qui le plus de jetons sur la table.

Une 2e rasade de Tropico

La nouvelle vient de tomber sur nos téléscripteurs : Breakaway Games prépare Paradise Island, un add-on destiné à Tropico, son simulateur de république bananière. Pour vous le présenter, je vais utiliser la bonne vieille technique de la liste des nouveautés précédée de deux points de ponctuation : vingt nouveaux scénarios, de nouveaux challenges, de nouvelles structures (maison du dictateur, boutique duty-free, fort colonial...), de nouvelles options stratégiques, de nouveaux habitants, véhicules et touristes, ainsi que quelques petites améliorations techniques, comme le fait de pouvoir choisir l'angle de son bâtiment lors de la construction. Voilà voilà... Tout cela est prévu pour janvier 2002.



The Darkest Day est un nouvel add-on non officiel à Baldur's Gate 2. Il propose 5 nouvelles quêtes principales, une quinzaine de quêtes secondaires, 180 nouveaux objets, 170 sorts inédits, 39 nouvelles créatures ; le tout devrait nous tenir occupés pour une bonne trentaine d'heures de jeu. Le plus beau, c'est que The Darkest Day est entièrement gratos, free, zéro brouzoufs et qu'il se récupère directement sur www.teambg.net. Attention, c'est entièrement en anglais, et ça pèse quand même 266 Mo.

En attendant Neverwinter Nights

Game Over pour SNK

SNK, ce mythique développeur nippon qui, avec Capcom, a donné aux jeux de baston leurs lettres de noblesse, vient de mettre définitivement la clé sous la porte après plusieurs mois de tourments financiers. Vous avez déjà sûrement joué, dans une salle d'arcade ou sur une console, à Fatal Fury, Art of Fighting, King of Fighters ou Samourai Showdown : ben tout ça, c'était eux. Dans la plus stricte intimité, tous les personnages de la marque feront un demi-cercle avant-bas + bouton B pour incinérer, à coups de boules de feu, le corps du défunt.

GrosSe percée dans le DoMaiNe du tout petiot

Avec leurs petits doigts habiles et une grosse loupe, des chercheurs des laboratoires de la firme Lucent aux États-Unis ont réussi une première mondiale : créer un transistor de la taille d'une molécule, soit quelque chose de 50 000 fois plus petit que l'épaisseur d'un cheveu humain. Des transistors de ce type, dont la fonction consiste à agir comme des ponts électroniques stoppant ou laissant passer le courant, serviront de briques de base en nano-technologie. Dans un futur plus ou moins proche, cela devrait par exemple nous permettre de construire des nano-ordinateurs beaucoup plus rapides que nos PC actuels, des robots médicaux microscopiques capables de voyager dans nos artères, et même de toutes petites voiturettes très faciles à garer dans Paris.



Anarchie organisée

Funcom vient d'embaucher à plein temps cinq personnes du cabinet de consultants en jeux vidéo Themis (nous non plus, on savait pas que ça existait) pour s'occuper de Anarchy Online. Ils seront chargés des relations avec la communauté des joueurs, de l'élimination des bugs, de l'organisation des événements dans le jeu... Ce genre de boulot devrait se répandre dans l'industrie, vu que les développeurs d'un jeu massivement multijoueur n'ont en général pas le temps de s'occuper de leur bébé sur toute sa durée de vie, qui dépasse parfois les deux ans.



BieNtôT Halo

Sonnez trompettes, raisonnez clairons, Halo arrivera bel et bien sur PC. Pendant un moment, on avait eu de gros doutes : le bruit courait que Microsoft allait garder ce beau jeu pour sa Xbox, ou que Bungie n'avait plus le temps de se pencher sur nos belles machines, ou qu'une version WAP et Game Boy Advance était considérée comme prioritaire, enfin bref, de la grande rumeur de chez rumeur. Matt Soell, de Bungie, est venu mettre un point final à cet affolement passager en indiquant, sur le forum officiel de Halo, qu'une version PC (et Macintosh d'ailleurs) était en chantier. En revanche, il n'a pas caché que l'équipe de développement se posait encore beaucoup de questions sur la manière de réaliser une bonne conversion. M'enfin, on peut être sûr qu'ils vont trouver. Et espérer qu'ils vont trouver vite.


Virgin
MEGASTORE

Fauteuil de donjon

Dungeon Siege, le prochain Diablo-like 3D du créateur de Total Annihilation, Chris Taylor, est repoussé à avril 2002. Son éditeur, Microsoft, nous explique que ce retard permettra d'implémenter plus d'armes, plus de sorts, plus d'armures, et d'améliorer le système d'aide intégrée au jeu. Les développeurs devraient aussi en profiter pour travailler encore sur la partie multijoueur, notamment ajouter de nouveaux modes de jeu online. Cinq mois pour ça, c'est sûr, ils vont avoir le temps de peaufiner.



Hémorragie

Hop, quelques chiffres pour s'amuser et se convaincre de la bonne santé du secteur informatique : Xerox se vautre de 211 millions de dollars cette année, Compaq en a lâché 499 millions, la chaîne de site web CNet a perdu 1,37 milliard, et le high-score absolu revient à Lucent, spécialisé dans les télécoms et Internet, qui s'est fait vider comme un poulet avec 8,8 milliards de pertes. Je me demande ce que les PDG de ces sociétés attendent pour fermer la boutique et aller se reconvertir comme éleveur de lamas dans le Larzac...

Cthulhu revient

Parmi les trucs que l'on attend avec une grande impatience, il y a toujours Call of Cthulhu : Dark Corners of the Earth, basé à la fois sur l'œuvre de Paul Raoul Lovecraft et sur le jeu de rôle de Chaosium. L'auteur de ce dernier n'est autre que Sandy Petersen, qui officie désormais chez Ensemble Studios après être passé par la case « créateur d'ambiance » sur Doom. Andrew Brazier, le chef de projet, répond à quelques questions de gameplay sur www.actiontrip.com. Ainsi, on apprend que la magie fera perdre des points de santé mentale aux personnages et qu'il faudra lancer un sort pour sauvegarder. Brazier qualifie le jeu de FPHAS (First Person Horror Adventure Shooter), même si le jeu demande au joueur de grosses séances de discussion avec les personnages rencontrés. L'I.A. des ennemis sera assez développée pour un FPS, et ces derniers pourront par exemple communiquer entre eux et se refiler des informations à votre propos. Du moment qu'ils causent pas de mes fesses !



Jurassik Poke

Les émulateurs, ce sont ces programmes qui permettent de faire tourner tous les vieux jeux sur un Mac, un organizer, ou même sur un véritable ordinateur. Vous pourrez donc vous plonger dans les inépuisables ludothèques de l'Oric, du Spectrum, de l'Amstrad, l'Apple II, la Game Boy, les vieilles bornes d'arcades, jusqu'à la PlayStation. Et il est vrai que c'est un plaisir d'esthète, rare et subtile, que de voir planter l'Aigle d'Or sur un Pentium 4. Si l'expérience vous tente, n'hésitez pas à vous procurer « Émulation et Jeux Vidéo » publié chez Micro Application. L'ouvrage est aussi complet que la loi le permet, et même un peu plus. Les fétichistes de Low Technology pourront également se flageller en relisant Hebdogiciel tout en surfant avec leur Z81 sur le site http://old-computers.com/

L'hôpital qui se fout de l'hôpital

Le Comdex, un des plus gros salons d'informatique du monde, s'est ouvert avec un numéro du Bill Gates Circus Show. Ce grand déconneur a déclaré devant une assistance qui devait être bien morte de rire que, je cite : « les PC ne sont pas parfaits ». Il a expliqué très sérieusement, sans se démonter, que les ordinateurs étaient encore trop compliqués à utiliser, et qu'il allait retrousser ses petites manches pour améliorer cette situation dans la prochaine décennie. Il en a même profité pour nous expliquer que nous venions d'entrer dans la « décade digitale ». Bravo, quinze ans après l'explosion de l'informatique, quel visionnaire ! Je ne sais pas vous, mais moi, lorsque c'est le bonhomme qui nous a infligé le MS-DOS et son config.sys de barbare qui nous raconte ça, j'ai envie d'être méfiant.



L'heure du cyber age

À Téhéran, le conseil suprême de la révolution culturelle (nom donné aux spécialistes du high-tech et du cyber age en Iran) vient de décréter que les providers du pays devaient cesser leurs activités, démonter tout leur équipement et le tranférer aux agences d'État dans les six mois. Leur principal argument est difficilement réfutable : « Les accès doivent être gérés par un monopole gouvernemental. » Oui, devant ça, on peu difficilement se dissimuler derrière une fallacieuse liberté d'expression. Il y a quelques semaines, les agents de l'État avaient fait de l'escalade sur les toits pour aller décrocher les paraboles de télé par satellite qui étaient bannies officiellement depuis 1995. Dites, ça va faire drôlement de gens en moins sur l'Internet, non ? Remarquez, d'un autre côté, six mois, ça suffit largement pour changer de gouvernement.



VOIT TOUT

Oh le petit coquin de Google. Sans le crier sur tous les toits, le meilleur moteur de recherche du monde vient de se doter d'une nouvelle fonctionnalité : celle de pouvoir désormais fouiner dans les documents Word (.doc, .rtf), Excel (.xls) ou Powerpoint (.ppt) qui se trouvent sur la toile. Ça a surpris certains webmasters qui laissaient traîner dans un coin de leur site web ce genre de fichiers, en les croyant à l'abri des regards. Le Journal du Net rapporte ainsi qu'un journaliste canadien a déjà pu mettre la main sur des documents non publics, stockés sur un site web du gouvernement. En France, ce sont paraît-il des notices concernant la sécurité nucléaire qui ont été retirées en catastrophe de certains serveurs appartenant à l'État.

PATCH de la rubrique Patches

Il n'est jamais trop tard pour faire une petite correction. Contre toute attente, Bohemia Interactive a mis un coup de speed pour sortir l'update 1.30 d'Opération Flashpoint. Un patch qui est donc un poil plus récent que celui présenté dans la rubrique homonyme de ce mois-ci. Ça devient important lorsqu'on sait qu'ils viennent aussi de sortir par surprise un pack de véhicules fonctionnant uniquement avec le 1.30, contenant un BRDM, un BMP-2, un hélico (le Kiowa Warrior de chez Hugues) et le tank Bradley. Tout cela sur le
www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1069
www.joystick.fr/downloads/fiche_download.php3?ID=1151

La vérité si



C'était trop bien ma barmitzva. C'était moi le DJ. J'avais foutu une de ces ambiance, on se serait cru au Club. Tata Martine avait smurfé sur « Sans chemise, sans pantalon »... j'étais comme en transe. Tout ça pour vous dire que Danse Ejay 4 vient de sortir. On y trouve, entre autres nouveautés, la possibilité de mixer sur 48 pistes, un Vocoder et un Voice Generator. www.ejay.com

Le JERRY Goldsmith des jeUx ViDÉO

Les jeux vidéo ont aussi leur « music-heros ». Jeremy Soule est l'un des premiers compositeurs à élever les bandes sonores de jeux PC au niveau de celles des films ciné. Il est notamment l'auteur de la zique de Total Annihilation (une demi-douzaine de morceaux extraordinaires qui sonnent plus John Williams que John Williams himself) et d'Icewind Dale, deux grosses références dans le genre. Si on vous en cause, c'est parce que le monsieur en question est en train de nous composer la musique de l'un des dix jeux que l'on attend le plus : Elder Scrolls Morrowind.





HoveRace

Après Cossacks, jeu de stratégie temps réel, le développeur ukrainien GSC Games change radicalement de genre et nous présente HoveRace, son dernier projet. Il s'agira d'une course d'hovercrafts de combat basée sur l'inépuisable concept de WipEout. Le jeu comptera 14 armes, 15 véhicules, 7 objets spéciaux (parmi lesquels une photo très rare de l'homme-panaris). La démo d'HoveRace est d'ores et déjà téléchargeable sur leur site : www.gsc-game.com



Le juste prix

Après Infogrames qui réanime Atari à coups d'électrochocs, c'est au tour de Titus de ressusciter Virgin Interactive. Comme quoi, des fois, on s'ennuie ferme dans les multinationales les plus importantes. Au programme donc, Virgin va tenter d'envahir le marché PC avec cinq titres : Codename : Outbreak, Original War, Nightstone, Screamers 4x4 et Jimmy White Cueball. Je leur souhaite bien de la chance, surtout avec Original War. Bon soyons francs, c'est pas des idiots : ils connaissent la vraie valeur de ces jeux puisqu'ils passent directement par la case budget à 20 dollars aux USA et qu'ils seront contenus dans des petites boîtes économiques en papier recyclé et envoyés directement aux joueurs grâce à des catapultes géantes. Tout devrait sortir bientôt, sauf Nightstone, qui fera son apparition au début 2002 s'ils arrivent à mettre la main dessus d'ici-là.

Le magicien ose

American McGee a trouvé le bon filon. Plutôt que de se casser le crâne à inventer des nouveaux univers, il adapte ceux qui sont déjà connus en jeux vidéo. Après nous avoir infligé sa vision très personnelle de « Alice au pays des merveilles », l'homme va s'attaquer au « magicien d'Oz ». « Le magicien d'Oz », c'est l'histoire d'une petite fille de l'Amérique profonde qui, après le passage d'une tornade, se retrouve emportée dans le pays d'Oz, un monde imaginaire dans lequel elle va rencontrer des personnages comme l'Homme épouvantail ou le Lion peureux. C'est le genre de film qui a cartonné sévère chez les 4-6 ans à sa sortie en 1939... Pour l'adaptation en jeu vidéo, j'imagine déjà un clone 3D de Judy Garland en train de massacrer des zombis à la chaîne avec une mitrailleuse lourde sur fond d'Over the Rainbow, et tout le monde en train de se pâmer autour en disant : « Grand Dieu, cet American McGee, quel génie créatif tout de même ! Oh, regardez, il a même des tatouages ! Quel talent ! » Enfin bref. La date de sortie n'est pas communiquée.

Le prix de frime

Dénoncés mainte fois comme de véritables passoires de sécurité, les réseaux intranet sans fil (du genre Airport) sont en ce moment la cible favorite des pirates londoniens. Leur passe-temps préféré : se perdre dans les bouchons de la City, équipés d'un portable, d'un téléphone cellulaire, d'une carte modem capable de capter ces réseaux, et d'une antenne plantée sur le toit de leur voiture. Au cours d'une démonstration faite à un journaliste de la BBC, deux hackers se sont ainsi connectés à une douzaine de réseaux locaux sur un kilomètre de bouchons.

La DIVA et les cochons



Les fermiers allemands cherchaient un moyen efficace et pas cher pour se débarrasser des meutes de sangliers qui venaient bouffer leurs pommes. Hermann Becker (agriculteur) a décidé que l'utilisation d'une musique était l'une des seules façons de les faire flipper : « Madonna n'a pas bien marché. Ils aimaient beaucoup Robbie Williams, mais ils ne peuvent pas supporter Britney Spears. Quand je passe « Oops I Did It Again ! » ou « I'm Not That Innocent », les cochons commencent à pousser des grognements et courent se réfugier dans les bois. » Tous les fermiers de la ville de Trier utilisent désormais la même méthode qui a fait ses preuves aux derniers MTV Music Awards.



Les vieux briscards de l'Amiga et de l'Atari ST (ou de l'Atari ST et de l'Amiga, pour ne pas réveiller de vieilles rancœurs) doivent se souvenir avec émotion de ces nuits blanches passées sur un étrange petit jeu où vingt-deux tas de pixels colorés couraient après un autre tas de pixels blancs sur un fond verdâtre. Ce dinosaure du jeu de sport s'appelait Kick Off, et pour certains fondus, ça reste encore le meilleur jeu de foot du monde, devant les FIFA et autres ISS. Les gars d'Acclaim ont conservé le fossile dans leur laboratoire et prévoient de le ramener à la vie pour la période des fêtes, dans une nouvelle version mise au goût du jour et qui sera vendue à moins de 200 balles. À vue de nez, FIFA 2002 n'a pas de souci à se faire côté réalisation. Mais sait-on jamais, les vieux développeurs d'Anco pourraient nous sortir une merveille de jouabilité.

Il nous revient du passé

Quand y en na pu, y en na encore ! On croyait tout avoir vu en matière de jeu de stratégie temps réel, pour peu qu'ils mettent en scène de l'héroïque et de la fantasie en même temps. Eh bien non ! Il n'en est rien...

Pour ce coup-là, c'est Jowood Production qui s'y colle, et le ton employé ne sera pas aussi grandiloquent que dans un énième Warcraft. Non, ici, tout est censé être rigolo. Pour le principe, ça se présentera en 2D isométrique, et on se tapera la gestion de trois races différentes. On aura donc à gérer des trucs qui ressemblent à des testicules fripés, bleus de surcroît, nommés Pimmons, des Amazones bimbo-pouffettes au rimmel débordant, et aussi des insectes géants au sourire carnassier garnis de mandibules de 40 cm de long, appelés Sajikis. Chacune de ces nations aura ses propres intérêts, et ce sera au joueur de faire en sorte qu'ils s'épanouissent. Les Pimmons rêveront de ne rien faire en favorisant leur sédentarité, leur confort, et leur paresse légendaire ; les Sajikis essaieront d'envahir de Tequila (l'alcool si bon lorsqu'il est accompagné de glace pilée, de sel et de citron) le monde connu ; tandis que les amazones, elles, se lanceront dans le commerce agressif de cosmétiques et de savons, doutant de l'hygiène des voisins. Évidemment, si lesdits voisins ne sont pas d'accord, il y aura toujours le moyen d'envoyer une armée, histoire d'expliquer plus clairement sa philosophie. Afin de se différencier un peu plus de ses prédécesseurs, Nations jouera non seulement sur ce ton décalé, mais mettra aussi en place quelques astuces de gameplay bien senties. Ainsi, il faudra gérer un peu sa démographie, s'occuper de l'éducation de la jeunesse, travailler pour l'habitat et le progrès social, et, enfin, faire preuve d'un tant soit peu de finesse dans les accords commerciaux diplomatiques. Évidemment, il faudra aussi assurer un avenir radieux à sa population en faisant des recherches tant dans le génie civil que militaire ou industriel. Enfin, il faudra faire aussi en sorte de s'occuper de la sécurité intérieure de son petit royaume, la vermine délinquante n'étant jamais bien loin. Un vrai petit bijou d'extrapolation de campagne électorale, en somme !

Pete Boule

GENRE **Stratégie temps réel**
ÉDITEUR **Jowood Production**
DÉVELOPPEUR **Jowood Production**
SORTIE PRÉVUE **Fin décembre 2001**

NATIONS



Tout le commerce transitera par une guilde commerçante qui a le monopole du dirigeable.



Dans les outils disponibles de l'interface, un puissant zoom nous permettra d'observer soit un individu, soit un village, soit la carte entière.



Les petites crottes bleues, ce sont les Pimmons ; ceux qui ne pensent qu'à leur confort.

Les délices de Bangkok

Ça paraît impensable vu d'ici, mais dans les centres commerciaux thaïlandais, on trouvait, trois semaines avant sa sortie officielle, des versions pirates de Windows XP en vitrine des magasins avec une belle boîte et un manuel, pour 2,70 dollars TTC. Qu'est devenu le système d'activation censé empêcher les copies illégales de fonctionner plus de trente jours ? Bah, comme tout le monde s'en doutait, les pirates l'ont contourné les doigts dans le nez, et au final, c'est l'utilisateur honnête qui devra galérer à activer et réactiver son produit à chaque gros changement hardware...

Une phrase à la con du mois

Ackboo : « Ashley Judd est mignonne, tiens, comme Courtney Cox ! »

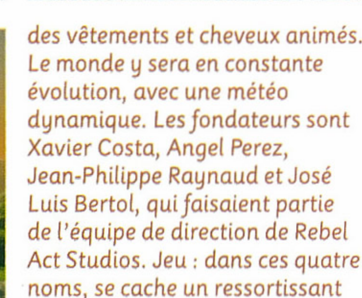
Bishop : « Oui, elle s'est vraiment embellie depuis la mort de l'autre. »

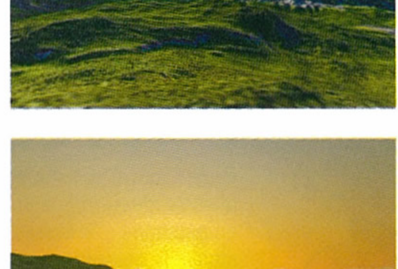
Ackboo & Arctor : « L'autre ?... »

Bishop : « Oui le chanteur, là, Kurt Cobain. »

J'ouvre, et je la ferme







D'après une rumeur propagée par Bluesnews et originaire d'un site espagnol, Rebel Act, le développeur de Severance aurait été en passe de fermer ses portes. Bien sûr, ça reste une rumeur, démentie en plus. En revanche, on vient de recevoir un communiqué de presse, selon lequel des anciens de la boîte auraient créé un studio de développement appelé Digital Legends Entertainment qui planche grave sur un action/RPG nommé Nightfall Dragons. Les premières images du moteur sont assez prometteuses : il utilise la très fameuse technique du BDRF et d'illumination globale, ainsi qu'un calcul dynamique des ombres et lumières volumétriques. Les personnages auront comme caractéristiques des animations faciales et musculaires, des vêtements et cheveux animés. Le monde y sera en constante évolution, avec une météo dynamique. Les fondateurs sont Xavier Costa, Angel Perez, Jean-Philippe Raynaud et José Luis Bertol, qui faisaient partie de l'équipe de direction de Rebel Act Studios. Jeu : dans ces quatre noms, se cache un ressortissant français.



Litech envahit les MMORPG

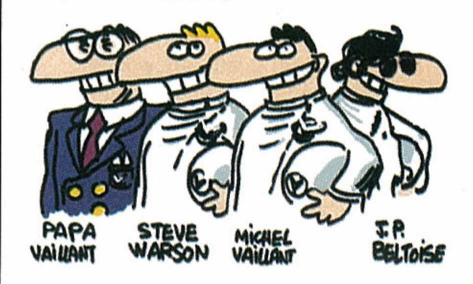
Litech a annoncé aujourd'hui le lancement officiel de leurs environnements de développement de jeux, nommés Talon, Jupiter et Cobalt. Jupiter est le moteur faisant tourner NOLF2 ; Talon est celui que l'on trouve sur AVP2 ; quant à Cobalt, il s'occupera de NOLF sur PS2. Autre petit en pleine croissance : le système Discovery, prévu pour l'an prochain, et qui sera tout simplement l'un des premiers moteurs de middleware à viser la création d'environnements multijoueurs massifs. Cool, avec ça, des jeux qui en ce moment ne se ressemblent pas tous, risquent de se ressembler encore moins.

Prise de C



Pour ceux que les choses complexes branchent, sachez que la toute nouvelle update du SDK de Half-Life est dispo. Il s'agit de la version 2.2, qui rajoute les communications vocales, Spectator, ainsi que le code Deathmatch classique. C'est au http://hlsdk.valve-erc.com/, et bien sûr, il faudra faire deux ans de C++ pour comprendre quoi que ce soit.

L'affaire F1 2001 d'EA Sports



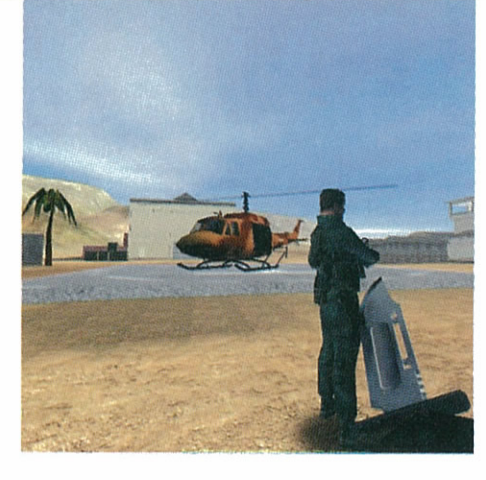
Quelle triste histoire, que ce test de F1 2001 du mois dernier ! Vous vous en souvenez, la simulation d'EA Sports a été très mal notée dans nos colonnes, en raison de sa totale déficience technique sur les quatre PC utilisés pour le test. Nous avons appris par la suite qu'un grave problème de compatibilité avec les derniers drivers Detonator, utilisés pour les cartes Nvidia, était à l'origine de ce fiasco. De ce fait, F1 2001 a été testé dans des conditions faussées, et par conséquent n'a pas reçu la note qu'il semble mériter. Nous en sommes les premiers désolés, mais chacun doit prendre ses responsabilités dans cette affaire. Nous nous sommes fait piéger, certes. Mais ce ratage incombe surtout à un éditeur qui, obligatoirement conscient de ce problème de comptabilité (ou alors, il faut virer tout le service de la Quality Assurance d'EA Sports), n'a pas hésité à sortir son jeu dans le commerce, comptant sur le sacro-saint patch salvateur pour résoudre le problème… plus tard. Je rappelle qu'on ne parle pas de bugs épars, mais bel et bien d'une « boulette » empêchant tout simplement le soft d'être jouable sur la majorité des machines. Les nécessités marketing et les enjeux financiers sont souvent éloignés de l'intérêt des consommateurs, c'est connu.
Quoi qu'il en soit, et dans un souci d'équité, sachez que nous reparlerons de F1 2001 lorsque ce fameux patch miracle sera enfin disponible. En espérant que ce scandale ne se reproduira plus…

PhOTocoTIÈpi

Contre toute attente, le Hong-Kong chinois prend des allures de défenseur des droits des auteurs et des lois sur le copyright. Ainsi, un texte voté, et qui devrait prendre effet en avril prochain, prévoit une peine maximum de 50 000 francs d'amende et quatre ans de prison pour chaque livre reproduit grâce au procédé magique de la photocopie. Mais qu'attendent donc Metallica et Dr Dre pour émigrer en Chine ? Surtout qu'il s'agit du territoire de la libre expression puisqu'il vient enfin d'ouvrir une liaison internet spécialisée vers le monde extérieur : la Corée du Nord.

Platoune

Quelle ne fut pas ma surprise de recevoir une missive électronique du comte de Monte-Cristo en personne m'indiquant qu'il avait signé avec le studio de développement hongrois Digital Reality pour le développement d'un jeu de shoot tactique. Platoon - c'est le nom de ce projet - ne sera pas directement inspiré du film de Oliver Stone, mais nous mettra à la tête d'un groupe de soldats ricains durant la guerre du Vietnam. Le jeu utilisera le moteur 3D développé pour Imperium Galactica et mobilisera 20 personnes pendant dix mois. Monte-Cristo. Allez, on déconne, mais c'est pour de la fausse, hein. Monte-Cristo devrait sortir le jeu pour la fin 2002.



I'm Going In again

Youpla, Codemasters vient d'annoncer très officiellement que Project IGI 2 était en préparation chez les développeurs suédois de Innerloop, et que le jeu nous arrivera au second trimestre 2002. On devrait retrouver tout ce qui a fait le succès du premier épisode : un ex-soldat du SAS capable de raser une base à lui tout seul, des décors magnifiques s'étendant à perte de vue grâce au moteur 3D maison, des duels au snipe à 2 kilomètres de distance, des missions scriptées à mort mais très bien scénarisées... En prime, nous pourrons enfin jouer en mode multijoueur, et Innerloop nous promet que les ennemis n'auront plus le Q.I. d'un bébé phoque. Bref, ça s'annonce comme un Project IGI débarrassé de ses deux plus gros défauts, et ça peut être bonnard, comme dirait Capt'ain Ta Race en se curant un chicot.

Masochisme

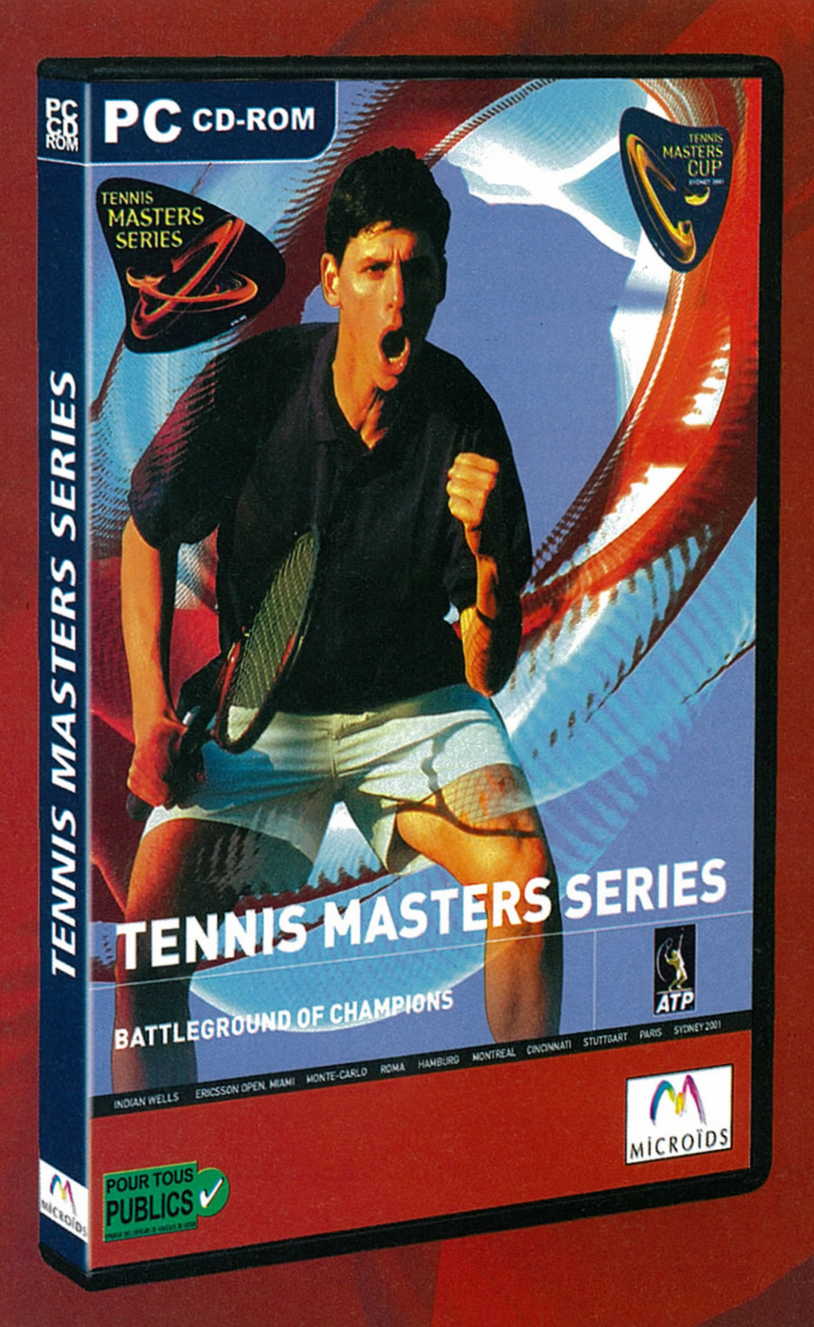
Une analyste de chez Morgan Stanley a estimé que Microsoft pourrait perdre un bon miyard de dollars suite au lancement de sa console Xbox, et ne devrait pas retrouver l'équilibre sur se secteur avant la fin de l'année fiscale 2004. Cette prévision n'a en fait rien d'alarmant, il est normal que Microsoft se mange cette claque à court terme : les consoles sont souvent vendues à perte par leurs fabricants, qui se rattrapent ensuite, passé quelque temps, avec les royalties qu'ils touchent sur chaque jeu vendu. M'enfin, un milliard dans les fesses, ça doit quand même faire bien mal, même qu'on s'appelle Bill Gates et qu'on en a six ou sept autres planqués dans un petit coffre sous la baignoire.



Sur nos machines en 2002

Unreal 2 avance, et les photos d'écran que Legend Entertainment distille au compte-gouttes sont de plus en plus affolantes. Voici les plus impressionnantes de la dernière fournée.





TENNIS MASTERS SERIES

JOYSTICK 91%

" En matière de jeu de Tennis, Microïds a réussi à se hisser au rang des références "

PC JEUX 80%

" Un jeu au gameplay riche et à l'IA travaillée. Le seul bon achat pour du tennis sur PC "

GEN4 15/20

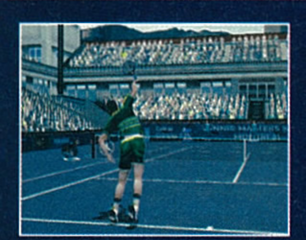
" Tennis Masters Series s'impose logiquement comme nouvelle référence du genre sur PC "

TENNIS MASTERS SERIES

BATTLEGROUND OF CHAMPIONS



INDIAN WELLS ERICSSON OPEN, MIAMI MONTE-CARLO ROMA HAMBURG MONTREAL CINCINNATI STUTTGART PARIS SYDNEY 2001



les 10 terrains des Masters Series fidèlement reproduits



une jouabilité exemplaire avec plus de 60 coups possibles



En simple, double et jusqu'à 4 via LAN





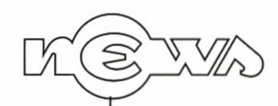
91%



80%



www.microids.com





Un petit meurtrier chez vous pour 1 brique



Omron, boîte nippone, vient de lancer au Japon son chat robot NeCoRo. L'animal se distingue visuellement des produits de Sony par la fausse fourrure qui le recouvre et qui le rend (on peut le voir sur les photos) beaucoup plus réaliste. En réalité, j'ai rarement vu un animal aussi repoussant et à l'allure aussi fourbe. C'est le genre de truc qui a en lui un programme secret pour venir vous égorger la nuit. « Il peut s'asseoir et s'allonger, et quand il ouvre sa bouche pour miauler, on voit ses petites dents blanches ». Et me dites pas que j'invente : www.necoro.com/ Ne manquez pas les vidéos.

La faucille & le marteau

La Gold Edition d'Opération Flashpoint, qui sortira bientôt aux États-Unis, contiendra les dernières upgrades et Red Hammer, la nouvelle campagne. Red Hammer, c'est la suite d'une bonne vingtaine de missions concoctées par l'équipe de Bohemia où, comme son nom ne l'indique tellement pas, vous vous retrouverez en train de jouer un vilain rouge armé d'une faucille et d'un petit marteau. On vient d'apprendre qu'elle sera disponible en boîte mais aussi en download aux alentours du 30 novembre. D'après la page officielle du www.codemasters.com/flashpoint/gold/fra/front.htm, la version download devrait coûter environ 50 francs. Tiens, pour ce prix-là, je vais en acheter 5 pour offrir.

Le pire des 2 mondes



Après s'en être mis plein les fouilles par le seul mérite d'avoir déposé un nom de domaine avant tout le monde, le fondateur de MP3.com, Michael Robertson, se lance dans un nouveau projet. Avec sa boîte, il s'apprête à mettre sur le marché un nouveau système d'exploitation, LindowsOS, qui sera capable de faire tourner indifféremment des applications Windows et Linux. Le secret de ce miracle ? Une version lourdement modifiée de Linux, épaulée par l'émulateur Windows WINE, le tout savamment maquillé pour que l'utilisateur final ne s'aperçoive de rien. Ça peut-être intéressant pour une utilisation bureautique ; pour les jeux en revanche, vous pouvez oublier tout de suite. WINE réussit péniblement à faire tourner quelques titres comme Fallout ou Myst, mais ne comptez pas lancer les derniers titres 3D du moment.

Telex

Epic a signé un partenariat avec la société Karma, dont le moteur physique, MathEngine, sera maintenant intégré au moteur 3D Unreal. Gravité, frictions, inertie, rebonds devraient donc être largement mieux gérés dans les prochaines versions.

Tour de chauffe

Deux gros titres de bagnoles ont été annoncés ces dernières semaines, et pas des moindres. Geoff Crammond, l'autiste du sport mécanique sur PC, a annoncé son Grand Prix 4 sur PC et consoles de nouvelle génération pour quelque part en 2002. Le jeu sera édité sous la marque Atari, récemment sortie d'un long coma par les experts marketing d'Infogrames. De leur côté, les gars de Papyrus se sont enfin décidés à faire une suite à l'excellent Grand Prix Legends : ça s'appellera Grand Prix Legends 72. Aucun détail sur ces jeux pour l'instant, mais dès que ça viendra, on enchaînera comme d'habitude Fishbone au radiateur pour qu'ils vous en tartine des pages entières.

Ulukai Ulukai





Une petite niouze pour vous passer les derniers screenshots (PS2) de Outcast 2 publiés par Appeal, parce qu'on sait que ça vous fait plaisir. Et les trucs qui vous font plaisir, ça nous fait plaisir à nous aussi, même que ça nous fait tout chaud dans notre petit cœur de testeur, sauf celui de Fishbone car c'est une brute insensible.

Yahoo uber ales



Eh si ! En fait, Yahoo a bien le droit de vendre des objets nazis chez nous. C'est ce que vient de trancher un juge fédéral américain, rejetant ainsi la décision de la justice française. Les nostalgiques pourront donc librement compléter leur collec de poupées Pétain et de bidons vides de Ziklon B. L'avocat de Yahoo se félicite de cette victoire : « Ce jugement empêche qu'un seul pays ou un groupe de pays puisse réglementer le contenu de l'Internet. (...) Il permet ainsi que l'Internet reste un média planétaire. » Les nazis eux aussi rêvaient de mondialisation.



Lucas pas des briques

C'est en visionnant la bande-annonce de « Star Wars Épisode 2, L'attaque des clones » que j'ai réalisé combien j'aime ce titre. Le titre de l'épisode 3 est encore secret mais je caresse le secret espoir qu'il s'intitule « Épisode 3, L'attaque des clones 2 ». Tiens, puisqu'on parle du gros George Lulu, Star Wars Starfighter, médiocre jeu de shoot sur PlayStation 2, va être porté sur PC. Un portage qui devrait être fidèle jusque dans la médiocrité.

Plus high-tech que la Slovakie ?

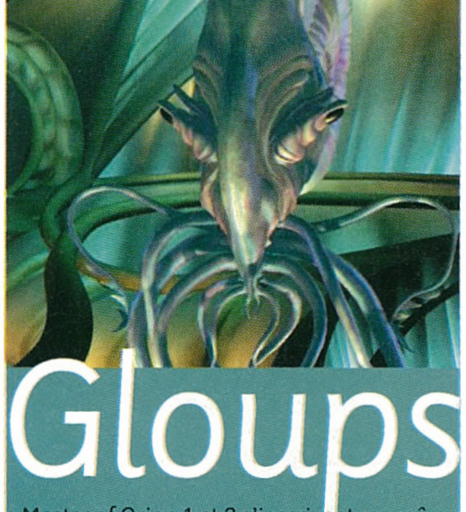
Selon une tradition séculaire, les Slovaques se font enterrer avec un de leurs objets de valeur. En ce moment, c'est la mode des téléphones portables. Alors, parfois, en plein service, se met à sonner l'ouverture de « Guillaume Tell » dans le cercueil, devant plein de gens super-génés ou frustrés de ne pas pouvoir répondre. Plus étrange, ce garçon qui a demandé à vérifier que les batteries du cellulaire de son père soient bien rechargées avant de refermer le cercueil.

PINGOUIN PORTABLE SLOVAQUE

Phil Collins se cache dans cette niouze

Imperium Galactica III : Genesis avance, et son site web vient juste d'ouvrir. On peut y lire la liste des principales caractéristiques du jeu : une campagne comprenant six histoires se déroulant en parallèle et faisant intervenir pas moins de 50 personnages différents, des batailles spatiales dignes d'un film de Hollywood, 100 planètes et 20 systèmes solaires, 6 races différentes d'aliens et des vaisseaux customisables de partout (armes, moteur, systèmes de visée, boucliers...). Les dernières photos d'écran sont extrêmement miam, le jeu a vraiment l'air de flinguer toute la concurrence au niveau graphique. On pourra vérifier ça en mars 2002, c'est la date de sortie annoncée.





Gloups

Master of Orion 1 et 2 s'inscrivent, au même titre que Civilization, dans cette liste de jeux qui ont littéralement absorbé et digéré des centaines de milliers de joueurs.
- Au fait, t'as des nouvelles de Jean-Nicolas ?
- Non, pas depuis onze mois. Il joue à Master of Orion.
Ça se passe toujours de la même manière : ils découvrent le jeu, et c'est fini, plus de nouvelles. Des mois plus tard, on les retrouve errants dans le quartier, hagards, transformés en une chose grise, gélatineuse et translucide. Au cours de leur convalescence, ils se confient parfois en balbutiant : « Tu sais... je n'ai même pas réussi à finir une seule partie. » Développé par Quicksilver Software, Master of Orion 3, jeu de stratégie galactique, sera édité chez Infogrames. http://moo3.quicksilver.com/





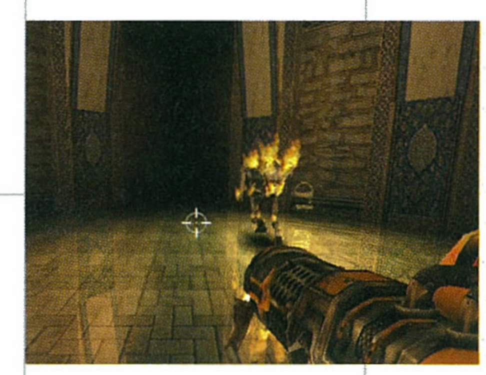
SERIOUS SAM THE SECOND ENCOUNTER

GENRE
Shoot à l'ancienne

ÉDITEUR
Take 2 Interactive

DÉVELOPPEUR
Croteam

SORTIE PRÉVUE
Janvier 2002







Sam le sérieux, premier du nom, a été diversement accueilli par les joueurs. Certains y ont vu le énième shoot du genre. Un shoot low-tech, qui plus est, sans concepts révolutionnaires. D'autres, au contraire, ont salué le retour du gameplay à l'ancienne. L'hommage aux Wolfenstein, Doom et autres Duke. Enfin un shoot où les ennemis ne sont pas distribués au compte-gouttes. Avec Serious Sam, pas de temps mort. Je vise, je tire et je passe au suivant, sous peine d'être submergé par une horde de créatures déchaînées. Et c'est vrai que dans le genre défoulant, Serious Sam 1 jouait parfaitement son rôle. Lobotomisant, mais efficace à souhait.

Serious Sam 1 est sorti incomplet. Une partie des niveaux promis n'était pas dans la version commercialisée. Aujourd'hui, moins d'un an plus tard, ce second épisode est là pour corriger le tir. Les développeurs croates de Croteam n'ont rien changé au concept. Ils ont juste eu plus de temps pour bichonner leur bébé.

Les aventures de Sam le Sérieux 2 reprennent là où s'arrêtait l'épisode précédent. Sam le subtil s'était carapaté en empruntant un vaisseau spatial alien. Ah bah, il est comme ça, Sam. Je vous ferai pas l'affront de vous parler de l'histoire, si tant est que le scénario nous intéresse dans ce genre de jeu. Votre vaisseau



est abattu au-dessus de l'Amérique centrale, et c'est reparti pour un milliard de frags jusqu'au boss final, le terrible Mental.
Le premier niveau de Serious Sam 2 est doté d'une bonne ambiance. À la place des esplanades immaculées des niveaux d'Égypte, on se balade dans la jungle. Les créatures ennemies sont donc à moitié masquées par les hautes herbes. On les entend hurler de loin, bien avant de les repérer visuellement. Alors on flippe un brin en se demandant d'où va débouler la prochaine vague de bestioles. Surtout que dans le genre suicidaire, elles sont spécialistes. Certains clients se font exploser sous votre nez, c'est malin. Toutes les occasions sont bonnes pour rogner sur notre mince réserve de points de vie.
On retrouve une partie des montres qui peuplaient Serious Sam 1 : les kamikazes hurleurs, les squelettes bondissants, les harpies et autres cracheurs de morve fluo. Il devrait quand même y avoir de nouveaux rigolos, dont des boss de fin de niveaux, grands comme des porte-avions. Et je passe sur les monstres psychopathes à tête de citrouille. Va falloir leur dire de se calmer avec Halloween, les Ricains.
On sent planer le spectre d'Hexen dans le style des décors. Découpé en trois chapitres, Serious Sam 2 nous baladera dans des temples aztèques, des ziggourats perses, la tour de Babel, la maison de Gilgamesh, pour finir plus traditionnellement dans des niveaux médiévaux. En plus d'éradiquer des légions de pas-beaux, le nostalgique de Doom sera en quête de nouvelles armes, recharges de munitions et autres power-up. On aura même quelques passages à découvrir et les pièges du terrain à éviter : fosses hérissées de pointes, colonnes qui s'écroulent en nous écrabouillant au passage. Sans tomber dans le jeu de plates-formes, Serious Sam présente quelques progressions du style, avec des faux en mouvement à éviter, sous peine de se voir raccourci de quelques bons décimètres. Amateurs de sauts précis, vous allez vous régaler... ou exploser votre moniteur à coups de clavier.
Sponsorisé par le lobby sur les armes et Charlton Heston réunis, Serious Sam 2 propose un éventail varié de moyens d'en découdre. Couteau, canon scié, carabine de chasse, revolver, double revolver, mitraillette Thompson, tronçonneuse, etc. On retrouvera une partie de l'armement du premier volet, plus de nouveaux venus. Ainsi, un lance-flammes tout ce qu'il y a de plus dévastateur. À noter que l'on pourra enflammer aussi les éléments du décor. Également sous votre index, la gâchette d'un fusil de snipe, avec zoom progressif. Avec l'alternance des niveaux en extérieur et en intérieur, ainsi que des monstres aux comportements variés (certains chargent alors que d'autres attaquent de loin), on devrait trouver une utilité pour chaque type d'arme.
Serious Sam, the Second Encounter, sera bien évidemment doté d'un mode multijoueur. On retrouvera les mods deathmatch qui ont fait le bonheur des fans de la première mouture. Mais, surtout, on pourra jouer les niveaux solo en mode coopératif à plusieurs. Et retrouver par la même occasion un mode de jeu qui a fait les grands moments de Doom. Ah là là, nostalgie, nostalgie.


IanSolo









SERIOUS SAM

NEWS JEU

Quoi de Neuf

Caféine



Logitech Cordless Desktop Optical

Bon, je veux le nom et l'adresse email perso du mec qui fait les designs des produits Logitech. J'ai deux mots à lui dire. OK, cet ensemble clavier et souris sans fil est plutôt réussi côté look. Mais je n'arrive pas à comprendre certains choix. Exemple : le driver utilisé. Quand vous changez le volume au clavier (avec la grosse molette en haut au centre), le driver Logitech affiche une énorme barre de progression verte au milieu de l'écran. Si l'analogie avec un poste de télévision est évidente, elle est aussi vraiment très moche et pénible. Microsoft fait dans le petit truc discret en bas à droite de l'écran, fallait juste copier les gars. En plus, ça marche très mal dans les jeux, alors que la version Grosoft ne pose jamais de problèmes. Autre exemple : « Regardez, ce clavier est ultra-plat ». Et alors ? Un bon clavier se doit d'être légèrement incliné et lourd pour ne pas vibrer lors de la frappe. Celui-ci, malgré son design sophistiqué, souffre d'un feeling bien trop proche d'un modèle d'entrée de gamme. Logitech répondrait à ça qu'ils ont fait de nombreux tests pour arriver à ce résultat. Ouais... Certainement les mêmes tests super-efficaces qui ont donné naissance à la « Gaming Mouse » à trois boutons sans roulette, à l'époque où il était déjà évident depuis un moment que cette dernière était indispensable. En prime, le touché de ce clavier est désagréable et les boutons qui l'équipent sont d'une utilité bien relative (communauté, finance... ce sont des liens Internet en fait, ça sent le clavier AOL). La souris optique est assez précise pour un modèle sans fil, mais sa vitesse est insuffisante pour les jeux rapides. Vu le prix de la chose, c'est vraiment la déception.
À moins de vouloir absolument un ensemble sans fil noir et de ne plus savoir quoi faire de ses brouzoufs, je ne vois aucun intérêt à ce produit qui en plus est mal adapté aux joueurs intoxiqués que nous sommes.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 1 000 francs

Microsoft Wireless Desktop

Solution résolument plus « entrée de gamme » que celle de Logitech, ce combo clavier + souris sans fil de Microsoft dispose d'arguments intéressants. À condition d'être passionné par la bureautique et surtout pas par les jeux...
Bon, j'exagère un poil, certes. Le clavier est basé sur le design de l'Internet Keyboard. On retrouve donc les 10 boutons supplémentaires et son repose-poignet détachable. La frappe est agréable mais la souris est plus décevante.
La forme de la Wireless Wheel Mouse (modèle à boule, non optique donc) est correcte, mais les boutons latéraux franchement peu pratiques.
Le tout est connecté sur un boîtier qui est lui-même relié par deux prises PS2 aux entrées clavier et souris du PC. La synchronisation des fréquences entre les périphériques se fait en appuyant sur un bouton sur ce module de réception, puis en faisant de même sur le clavier puis la souris. Les problèmes arrivent quand on utilise tout ça pour jouer... La vitesse de réponse du clavier est trop lente, tout comme celle de la souris qui en plus ne dispose pas de la précision d'une optique de dernière génération. Bref, si le rapport qualité/prix de l'ensemble est bien adapté à une solution bureautique qui fera le bonheur de ceux qui ne supportent par les câbles partout, les joueurs feront bien de rester à l'écart.

Fabricant : Microsoft
Site Web : www.microsoft.fr
Prix : environ 600 francs



Thrustmaster Firestorm Wireless Gamepad

Le marché des gamepads commence à être encombré, mais celui-ci bénéficie d'un avantage : il est sans fil. Et outre cette distinction, c'est un des plus complets qui existent sur PC. La position des 12 boutons programmables plutôt bien pensée, avec un seul bémol : le placement des deux gâchettes supplémentaires, que l'on ne voit pas sur la photo (il y en a 6 au total). Il oblige à une prise en main qui peut être rapidement fatigante. Par rapport à la concurrence, ce modèle offre une texture de plastique et un revêtement sur les sticks analogiques très agréable. Le réglage de la fréquence entre le boîtier de réception et le joypad se fait par switchs qu'il faut régler à l'identique entre les deux. Ça fait un peu préhistorique comme système, mais cela offre un avantage : les possibilités de conflits lors des jeux à plusieurs sont réduites. Au pire, on n'appuie pas sur un bouton en priant que ça marche, on peut réellement corriger le problème avec ses petits doigts et 3 neurones. Thrusmaster annonce une autonomie de 250 heures avec les deux piles AAA nécessaires à la bête. De quoi s'esquinter les doigts un bon moment sur vos jeux préférés a priori, mais je n'ai pas encore pu vérifier cette affirmation. Le programme Thrustmapper 3 permet de personnaliser les fonctions des boutons, mais aucun driver n'est nécessaire à ce périphérique. Dernier point, la distance maximale de réception est d'environ 5 m. De quoi jouer tranquillement vautré dans son canapé, ce qui devrait arranger ceux qui utilisent une télévision pour leurs tournois de FIFA...

Fabricant : Thrustmaster
Site Web : www.thrustmaster.com
Prix : environ 400 francs







Logitech MOMO Force

Oui, bon, OK, le nom est ridicule. Fatalement, la licence MOMO (marque qui fait des volants pour la F1, Ferrari, etc.) n'est pas très sexy pour les non-initiés. En revanche, une fois les mains posées dessus, c'est une autre histoire.
La finition cuir (cousue main s'il vous plaît, par des petits doigts asiatiques qui ne laissent pas Fishbone insensible) fait son effet. La qualité de fabrication de ce volant à retour de force pour PC explose tout ce qui existe actuellement, n'ayons pas peur des mots. Les aficionados de courses automobiles en chambre ont droit à ce qui se fait de mieux : aluminium brossé pour le centre, volant large à la prise en main parfaite, changements de vitesse en métal sous le volant (qui suivent les rotations), roulements à bille de partout, rotation du volant à 270°, pédalier entièrement en métal avec ENFIN des pédales sur 2 axes qui tombent parfaitement sous le pied. Même le repose-pied pour votre petit peton gauche est prévu. Logitech n'a pas oublié les petits « plus » comme des LED d'indication d'alimentation et d'activation du forcefeeback. Les 6 boutons du volant sont programmables et pour les vrais fondus, tout est fourni pour fixer à vie la bête sur votre bureau. Bref, le bonheur. Évidemment, tout ça a un prix que les joueurs « normaux » trouveront élevé. Mais quand on aime... Ceux qui ne peuvent pas se payer un tel engin pourront se consoler en se disant que le système de fixation est perfectible, et le placement des boutons pas franchement ergonomique. Le seul réel problème est que ce hardware de grande qualité est souvent limité par une implémentation médiocre de la gestion du retour de force (quand l'option est présente !) dans la plupart des jeux. Un problème qui touche tous les volants de ce type sur le marché.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 1 700 francs

Logitech MouseMan Optical Dual Sensor

Alors là, chapeau ! Je ne pensais pas qu'ils oseraient nous la faire un jour, celle-là... La Dual Sensor intègre, comme son nom l'indique, 2 senseurs optiques au lieu d'un. J'avoue que j'ai pensé un moment me moquer de cette idée et que j'avais même affûté quelques vannes, au cas où... Mais c'était avant de tester le produit. Cette souris peut se vanter d'avoir une précision au moins aussi grande que celle des derniers modèles MS dont l'unique senseur est à 6 000 images/s. Contre toute attente, le résultat est excellent. Ce modèle est très précis et répond très vite à toute sollicitation. Malheureusement, le design (pour droitier) est assez décevant : les boutons ne couvrent pas tout le haut de la souris, ce qui pourra gêner les habitués des modèles MS qui trouveront aussi la forme générale moins agréable. Rien de dramatique toutefois, ça reste une question d'habitude. Si vous n'utilisiez pas un modèle Microsoft récent, cela ne devrait pas vous perturber. Le véritable point négatif concerne les drivers MouseWare qui, comme d'habitude, ne permettent pas d'exploiter la roulette ni le bouton supplémentaire dans les jeux. La parade reste la même depuis des années : utilisez le CD de drivers comme freesbee et installez ceux de Microsoft à la place. Dans ce cas, même le bouton supplémentaire fonctionne sous Windows et la roulette se réveille dans les jeux. Il faudrait quand même que Logitech comprenne que sa WebWheel ne sert à rien et qu'il corrige ce souci, même si les développeurs de jeux sont en grande partie responsables dans cette histoire.

Fabricant : Logitech
Site Web : www.logitech.com
Prix : environ 360 francs





Saitek TouchForce Optical

Et une souris optique USB, une ! Oui mais attention, celle-ci est à « retour de force ». Bon, OK, j'avoue, c'est plus proche des vibrations que du véritable forcefeedback. En fait, on retrouve le même système de chez Immersion déjà vu dans une Logitech sortie récemment. Et sans vouloir être méchant, c'est toujours aussi inutile. Vous allez finir par croire que j'en veux à Saitek, mais même pas. C'est juste que leurs produits sont généralement un cran en dessous de ce que peut offrir la concurrence au même moment pour des prix similaires. Dans ce cas précis, on peut craindre en prime un support drivers décevant et surtout une gestion anecdotique dans les jeux. Cela fait maintenant plusieurs mois que l'on connaît le peu d'intérêt des développeurs pour ce type de produit. La souris elle-même n'est pas désagréable à utiliser, loin de là. Le capteur est efficace (il faut savoir que c'est la même société qui équipe toutes les souris, sauf les Microsoft), et la précision au rendez-vous. Mais grosse boulette de la part des designers de Saitek : il n'y a pas de boutons supplémentaires. Même pas un petit quatrième bouton sur le côté, bien pratique pour faire « back » sur Internet quand on aime optimiser ses efforts (le premier qui dit « feignasse » prend un coup de clavier).

Fabricant : Saitek
Site Web : www.saitek.com
Prix : environ 400 francs

Ils sont une quarantaine, anciens de chez Cryo, Kalisto et autres, qui ont monté leur boîte et mettent le meilleur d'eux-mêmes dans un massivement multijoueur superbement ambitieux. Après presque deux ans de travail acharné, ils nous ont reçus pour nous montrer en exclusivité le plus beau projet de ce type qu'il m'ait été donné de voir à ce jour. Attention, chef-d'œuvre en approche !

Par Wanda

Ryzom



CoCoriCO
CoCoriCO

le MMORPG miracle made in France

des jeux massivement multijoueurs, je ne vous l'apprends pas, il y en a actuellement un bon paquet en préparation dans le monde. Entre ceux qui sont déjà sortis, ceux qui ont été annoncés (moins quelques-uns qui ne seront pas menés à terme) et ceux qui n'ont pas encore été dévoilés, on devrait avoir le choix entre 30 à 40 titres d'ici 2003 – à vue de nez. Soit beaucoup plus qu'il n'en faut pour satisfaire un public encore assez restreint ! Du coup, on peut assez facilement prévoir ce qui va se passer : comme les accros aux mondes persistants sont par définition des hyper-connectés/hyper-informés qui essaient tout ce qui sort et en parlent longuement au travers d'une quantité hallucinante de sites et forums dédiés, seuls les univers les plus intéressants tireront leur épingle du jeu. Bref, on est loin des règles en vigueur pour les jeux offline, où n'importe quel navet peut espérer abuser le grand public par des moyens fallacieux comme un nom connu sur une boîte (vous avez dit licence ?) ou une campagne de pub télé. S'il veut espérer remporter les suffrages des joueurs, un MMORPG n'a pas d'autre solution que d'être excellent. Est-ce que les créateurs de Ryzom étaient conscients de la pertinence de leur choix, il y a deux ans, quand ils ont fait appel au capital risque pour financer leur projet ? Quoi qu'il en soit, ils ont merveilleusement su exploiter la liberté ainsi gagnée par rapport à un contrat plus classique (voir encadré Editeur Wanted) : l'univers, la technologie et le gameplay que j'ai vus là-bas sont tout simplement à tomber par terre.



David Cohen est le fondateur de Nevrax et l'initiateur de Ryzom, dont il assure aujourd'hui le côté production. Une vieille expérience de rôliste, des études de droit et de gestion, 130 sites web réalisés pour Gaumont Interactive dans une ambiance hautement créative... Voici les ingrédients qui ont lancé David sur la liste de Ryzom.

Mieux que Shadowbane

Côté univers et gameplay, les coyotes de Nevrax ont voulu instaurer pour leur jeu le règne de l'immersion « spirituelle et sensorielle », comme ils disent fort joliment. Ryzom se jouera donc exclusivement en vue subjective (la plus propice à l'immersion, quoi qu'en disent les défenseurs de la vue à la troisième personne) et dans un environnement hautement fécond et interactif. D'ailleurs, je suis sûre que rien qu'en matant les screenshots, vous ressentez déjà la prolixité de ce monde. Vous la sentez bien ? Bon, eh bien ceci n'est rien à côté de la richesse de l'univers mis au point par les gars de Multisim (l'un des trois éditeurs français de jeux de rôle, dont je vous ai déjà parlé il y a deux mois dans mon reportage sur Nemosoft). Pour Ryzom, ces spécialistes de la création de mondes ont en effet développé dix mille ans d'histoire, de mythes et de guerres, lesquels sous-tendent un univers à la fois dynamique – donc en perpétuel déséquilibre – et autonome, sur lequel les gars de Nevrax ont pu mettre en place le gameplay le plus intéressant que je connaisse à ce jour. Non seulement on pourra s'y développer en solitaire ou au sein d'une guilde (classique), non seulement les guildes pourront interagir entre elles à leur guise (comme dans Anarchy Online, Dark Age of Camelot, Shadowbane, etc.), mais Ryzom nous offre une dimension supérieure inédite : l'interaction avec un monde capable de vivre indépendamment de nous et des créateurs du jeu ! Bonjour le boulot pour coder l'I.A., soit dit en passant... Bref, le truc, c'est qu'il faudra vous battre en permanence pour développer la civilisation à laquelle vous aurez choisi d'appartenir, qu'aucun des équilibres du jeu (politique, économique, écologique, etc.) ne sera définitivement acquis, et que si chaque guilde aura le pouvoir d'altérer ces équilibres, tout tendra toujours à revenir à l'état de nature. L'histoire ne sera pas créée par la volonté des développeurs, mais par la communauté des joueurs. Ainsi, elle évoluera en permanence et sera complètement différente d'un serveur à l'autre.

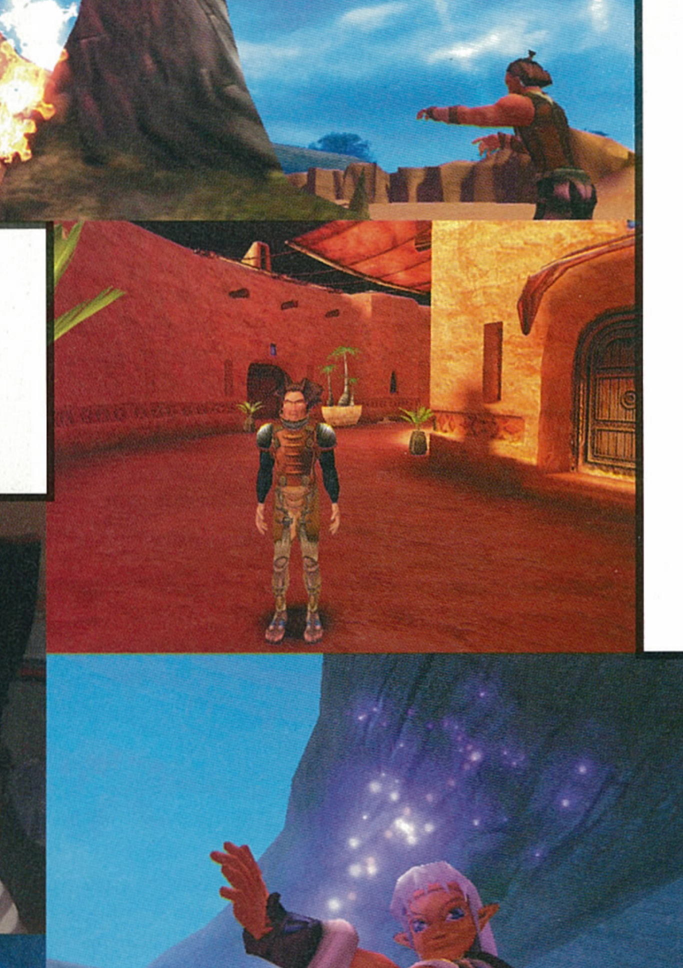


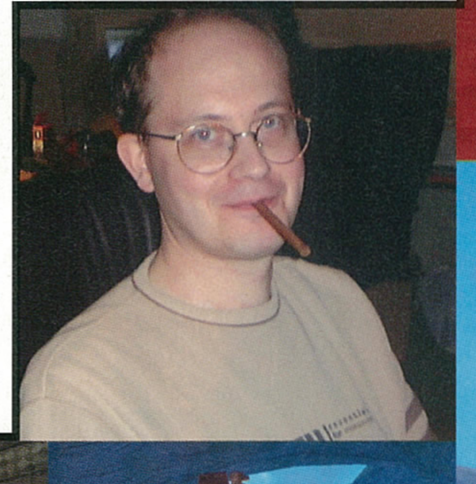
Mieux qu'Anarchy Online

L'objectif de Ryzom est donc de nous faire participer à la vie de l'une des quatre civilisations qui habitent son monde. Une fois qu'on aura choisi la nôtre et modulé notre apparence corporelle et vestimentaire selon nos goûts, nous pourrons entamer notre aventure. D'ailleurs, à propos d'apparence, ne vous alarmez pas de la monotonie qui ressort des screenshots : comme le jeu n'entrera pas en phase de bêta-test avant l'été prochain, les développeurs se sont jusqu'à présent surtout concentrés sur les

Genre : Jeu de rôle massivement multijoueur **Éditeur :** En recherche **Développeur :** Nevrax France
Sortie prévue : Fin 2002/début 2003 **Site web :** www.nevrax.com

moteurs (moteur 3D, moteur réseau, moteur de combat, moteur de magie, etc.) et les outils de développement. La production en volume, qui débutera dès le mois prochain, amènera toute la richesse visuelle voulue, no souci. Mais reprenons l'histoire quand vous arrivez dans la cité berceau de votre civilisation : là, tout n'est que luxe, calme et volupté. Euh... enfin pas tout à fait. Votre cité est certes inaliénable, mais votre peuple n'en connaît pas moins tout un tas de tracasseries qui – comme le hasard fait bien les choses ! – vont vous permettre de vous rendre utile. C'est ainsi que chaque civilisation proposera près d'une vingtaine de missions plus ou moins permanentes ou récurrentes, allant de la simple charge de porteur d'eau (l'une des civilisations est implantée dans une contrée particulièrement aride) à celle plus musclée et plus organisée de « shérif », qui consistera à faire respecter la sécurité, face notamment à une guilde de voleurs gérés par l'I.A. du jeu. Avec les pépètes ainsi récupérées, vous pourrez vous offrir des outils pour développer vos compétences (votre gain en expérience dépendra de la difficulté des tâches entreprises, sachant qu'une tâche trop facile ne vous rapportera strictement rien) ou les services d'un NPC « Formateur » (NPCF), qui vous initiera aux compétences spéciales qu'il maîtrise ou à la sagesse shamanique qu'il détient.







Dans la catégorie « inconnu à découvrir d'urgence », permettez-moi de vous présenter le concepteur principal de Ryzom : joueur depuis vingt ans, Eric Simon a commencé dans le jeu chez Oriflam, où il a travaillé sur les adaptations françaises de Stormbringer, Hawkmoon, Cyberpunk, Runequest, Pendragon... avant de passer sept ans chez Cryo en tant que concepteur principal sur une dizaine de jeux de tous types, dont nous tairons les noms par respect pour ses enfants. Et le mystère Cryo s'épaissit : comment peut-on sortir autant de merdes quand on fait bosser des mecs aussi bons ?



Laurent Fischer, chef des graphistes, a commencé chez Cryo où il s'est fait plein d'amis qu'il a fait venir chez Nevrax (comme Éric Simon), avant de passer deux ans chez Kalisto, où il s'est fait plein d'amis qu'il a fait venir chez Nevrax (comme Daniel Miller). C'est un garçon indéniablement fort sympathique.

Mieux que Dark Age of Camelot

Grâce à l'aide de ces NPC spéciaux, vous pourrez en effet développer à loisir votre personnage selon deux axes principaux : la technologie et la magie. La première vous permettra de maîtriser tout un tas de techniques qui, sans parler des techniques de combat, vous permettront notamment de réaliser un large éventail d'objets, depuis les plus basiques, qu'on trouvera facilement dans les boutiques du jeu, jusqu'aux réalisations les plus complexes, qui nécessiteront des matières premières rares et des compétences élevées. Les prix des objets seront fixés par les joueurs, mais dans une fourchette imposée par le jeu, afin d'éviter les dérapages, et chaque objet possèdera également un « prix du marché » que tout le monde pourra consulter, calculé par le moteur du jeu en fonction de sa composition et de l'habilité de son auteur. Ensuite, les objets vieilliront normalement au fil du temps qui passe et de l'utilisation que vous en ferez. Classique. En revanche, ça l'est moins côté magie : comme dans Princesse





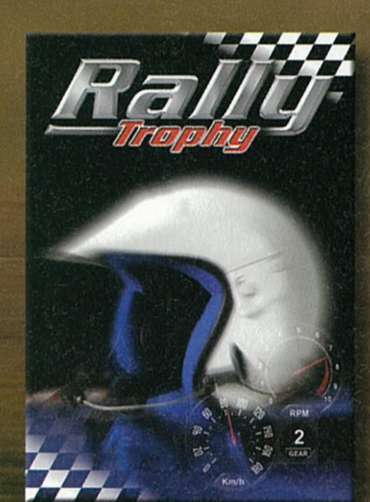


Petits joueurs s'abstenir !

"L'ensemble du jeu est tout bonnement hallucinant... le pilotage est un vrai bonheur, il procure des sensations rarement vues dans un jeu de ce genre."
Clubic.com

Le jeu de Rallye le plus réaliste jamais créé.

- 11 voitures de légende à piloter
- Dommages en temps réel qui affectent votre conduite
- 42 circuits a travers le Kenya, la Russie, la Suisse, la Finlande,...
- Option multijoueurs réseau ou sur internet



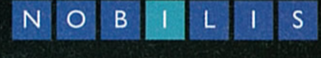
Top départ : le 28 novembre 2001

Rally Trophy







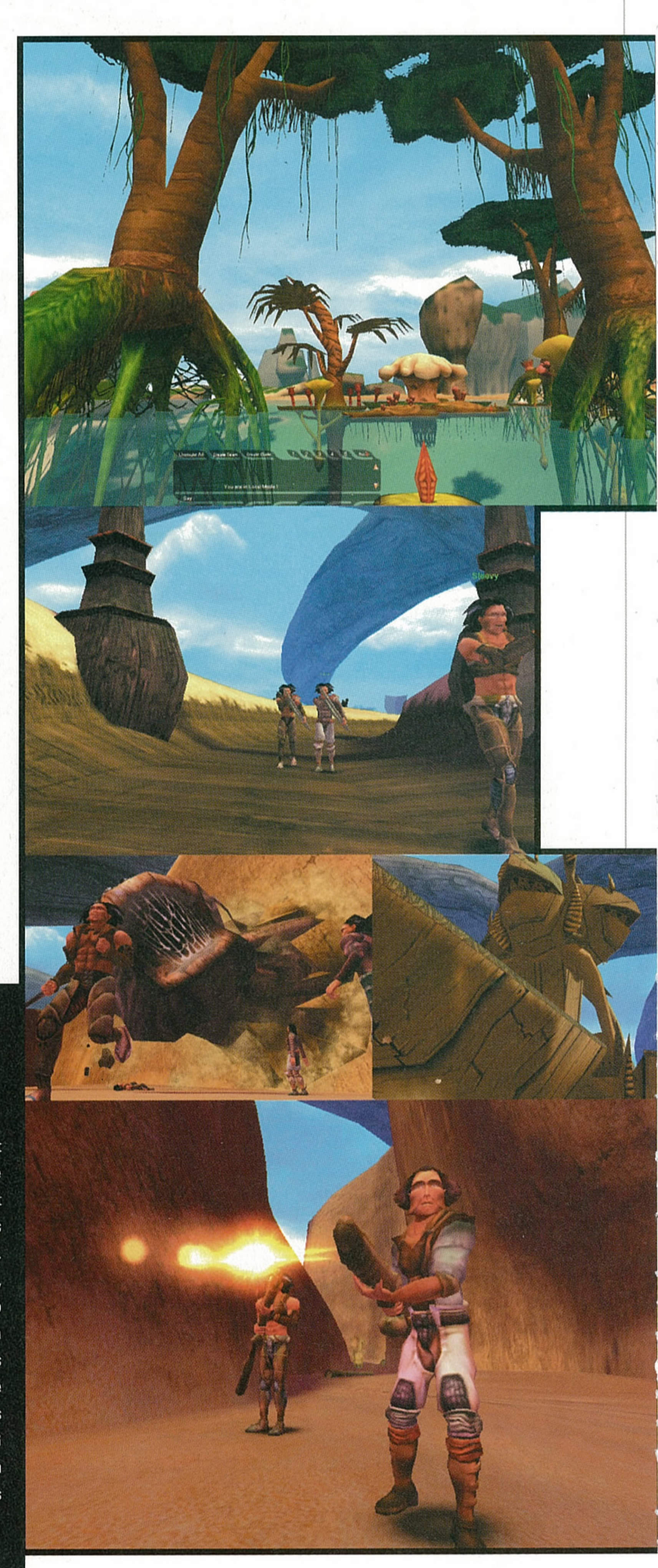


www.rallytrophy.com

Mononoké, l'équilibre du monde repose sur des divinités (les kamis) qui sont des entités organiques, chacune associée à une famille de magie. Tout cela est d'autant plus marqué par le règne du végétal qu'il n'y aura ni métal ni minerai dans le monde de Ryzom. Du coup, rien qu'en choisissant un type de magie plutôt qu'un autre, vous contribuerez à déséquilibrer le monde. En développant la magie noire, par exemple, vous générerez de l'énergie négative, laquelle rendra les animaux plus féroces et le monde plus hostile. Cela dit, vous ne jouez pas seul, et les choix des joueurs devraient normalement s'équilibrer entre eux. Quoique... comme vous serez totalement libre de vos choix, rien ne vous obligera à jouer cette carte-là !

Mieux qu'EverQuest

Dans Ryzom, ce sont des graines qui font office de monnaie. L'argent est donc périssable. Je ne sais pas pourquoi, mais j'aime bien cette idée. Vous pourrez trouver vos premières graines en vous baladant à l'extérieur des villes – parce que le monde de Ryzom sera aussi un espace à explorer pour les amateurs d'aventure, avec des emplacements particuliers qu'il sera intéressant de trouver, de sécuriser (face à une nature plutôt hostile) et de tenir – puis vous gagnerez les suivantes soit en faisant du négoce, soit en louant vos services dans le cadre de missions privées ou publiques. Et avec cet argent, comme je vous le disais plus haut, vous achèterez du savoir, histoire de devenir encore plus puissant, ce qui vous permettra d'accepter des missions plus difficiles et donc de gagner encore plus d'argent.
En fait, pour approfondir une compétence, il vous faudra installer chez vous le NPC « Formateur », afin qu'il s'y livre à des recherches. Cela implique de l'espace (en fonction de la taille de votre guilde, vous hériterez d'un bâtiment plus ou moins grand, capable d'accueillir plus ou moins de NPCF), du temps (les recherches seront plus ou moins longues à aboutir, en fonction de leur importance), de l'argent (les NPCF sont payés sur les revenus de tous les membres de la guilde) et de la constance (si la guilde est dissolue, son bâtiment est détruit et le NPCF est bon pour reprendre ses recherches à zéro). Bref, quand vous créerez votre guilde dans Ryzom, il vaudra mieux que vous verrouilliez un max de choses avec vos petits copains, notamment vos objectifs et votre stratégie pour les atteindre ! Cela dit, si votre guilde explose, ou si vous décidez de la quitter, vous conserverez la connaissance acquise en son sein. Si vous



Editeur Wanted !

Faire appel à du capital risque, ce n'est pas une démarche classique. Les développeurs sont plutôt habitués à se faire financer par un éditeur, avec lequel ils signent dans la foulée un contrat de marketing et de commercialisation. Seulement voilà... Aujourd'hui, pour faire un bon jeu, il faut investir de très gros paquets de thunes. Et comme les éditeurs ont du mal à identifier à l'avance les projets intéressants (c'est pourtant leur métier, non ?), ils réclament de plus en plus de garanties. Comme par exemple une équipe qui a déjà fait ses preuves (Raven Software, Bioware, Cryo – nan, j'déconne), ou une licence porteuse (Tintin, Star Wars...), ou la suite d'un jeu qui a marché (Tomb Raider 12, Final Fantasy 35...), enfin vous voyez le genre. Bref, faut avouer que pour encourager la créativité, c'est pas tip top. Du coup, comme ils n'avaient aucun des critères sus-nommés, les gars de Nevrax ont décidé d'aller chercher des sous ailleurs, ce qui leur a permis de produire tranquillou cette petite merveille... et devrait leur permettre de venir à bout des réticences du plus sceptique des financiers. Alors si vous êtes éditeur et que vous n'avez pas encore de MMORPG à votre catalogue, ou que vous n'êtes pas trop sûr de celui sur lequel vous misez actuellement, un conseil : chopez vite Ryzom avant qu'un de vos concurrents ne le fasse à votre place. Car une fois qu'il sera lancé, vous vous en mordrez les doigts !



8/10 en Tir , 9/10 en Technique : la grande classe !



www.playfootballchampions.com
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65

Tu vibres pour la D1 et l'Équipe de France ? Avec Football Champions, jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est toi l'entraîneur. Fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

Joue au foot avec tes mains !

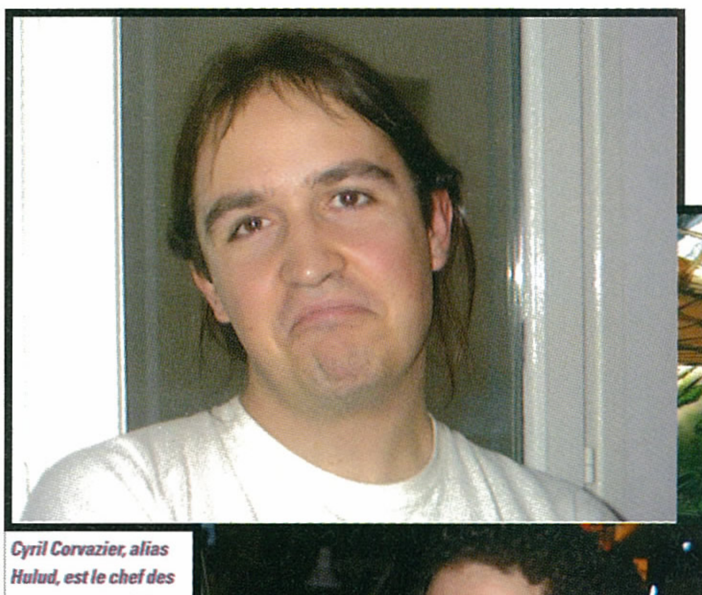
Wizards OF THE COAST

mourrez, en revanche, vous perdrez une partie de cette connaissance – plus ou moins selon l'efficacité des moyens que vous aurez développés pour revenir à la vie (une voie magique, une voie technologique). Pour ne rien perdre, une autre solution consiste à ne pas mourir, ce qui est parfaitement envisageable car le combat entre joueurs ne sera permis que dans le cadre de casus belli officiellement déclarés entre guildes. En revanche, plus vous « vieillirez », plus il vous faudra consacrer de ressources à vous maintenir en vie. Vous ne perdrez donc pas en puissance, mais juste en moyens de l'exercer... Il existera enfin une dernière solution au problème de la mort : vous pourrez créer une sorte de dynastie en formant des « héritiers » (par exemple dans des domaines différents des vôtres) qui seront gérés par l'I.A. du jeu en attendant que vous en preniez le contrôle.

Mieux qu'Asheron's Call

Sur le plan technique, là encore, les gars de Nevrax ont fait un boulot extraordinaire, avec notamment un moteur 3D particulièrement performant. Évidemment, c'est encore plus beau quand ça bouge, mais bon, en attendant l'été prochain, il faudra vous contenter des screenshots. Et si vous voulez tout savoir, ce qui donne à leur monde son aspect tellement organique, c'est qu'ils construisent leurs niveaux en s'appuyant sur une architecture de vertex, comme pour un mesh de base, sauf que là, entre les vertex, ce ne sont pas des droites mais des courbes de Bézier. Si l'ampleur de la prouesse technique vous échappe, faites comme moi : admirez le résultat ! Côté code réseau, ils ont opté pour une architecture de serveur distribué, où une vingtaine de bécanes en réseau, faisant chacune tourner une partie du jeu, seront protégées du reste du monde par une bécane « portail » (seul point d'entrée pour les joueurs), qui fera office de firewall physique et garantira l'intérêt de l'expérience de chacun. Pour ce qui est du lag pendant les combats, ils m'ont affirmé que le système de combat reposerait davantage sur les qualités de notre perso que sur notre agilité à la souris. Bon. Mais le truc qui achève, c'est l'idée du code en open source. Pas besoin de faire du reverse engineering pour essayer de comprendre comment fonctionnera Ryzom, comme l'ont fait les joueurs de Asheron's Call pour améliorer leur jeu, mais juste un site web à visiter : www.nevrax.org. Vous y trouverez aujourd'hui leur moteur 3D, leur moteur réseau et leur moteur d'intelligence artificielle, et le code spécifique au jeu les y rejoindra après le lancement. Vous voulez que je vous dise ? Ryzom est le premier jeu que je sens capable de rivaliser avec Star Wars Galaxies. ■ □ □





Cyril Corvazier, alias Hulud, est le chef des programmeurs 3D.



Le directeur technique de Nevrax s'appelle Daniel Miller et c'est un pur produit d'importation anglaise. C'est aussi un mec assez brillant qui, après quelques boîtes anglaises (Attention to Detail, Sony) et une française (Kalisto), a rejoint la société début 2001 afin d'unifier les différentes technologies qui composent le jeu.



Oh là là ! Quelle action ! Revoyons le ralenti ...



www.playfootballchampions.com
Service Consommateurs : 01 43 96 35 65

Tu vibres pour la D1 et l'Équipe de France ? Avec Football Champions, jeu de cartes à jouer et à collectionner, c'est toi l'entraîneur. Fais les bons choix tactiques et remporte tous les matchs !

Joue au foot avec tes mains !

Wizards OF THE COAST

TOP RÉDAC'



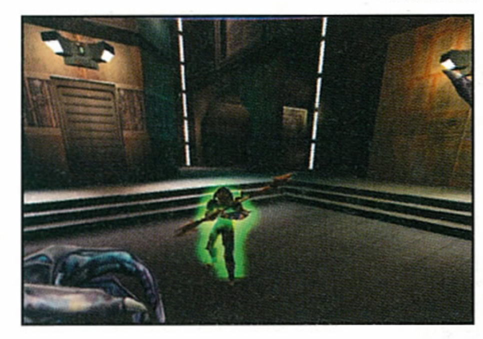
ACTION

Crimson Skies
• Zipper Interactive

Elite Force
• Raven Software

Midtown Madness 2
• Angel

Alien Vs Predator 2
• Monolith



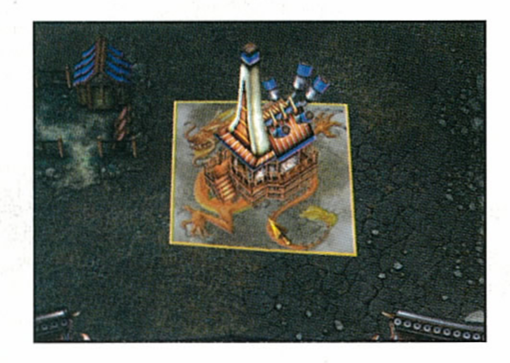


STRATÉGIE

Age of Kings
• Ensemble Studios

Battle Realms
• Liquid entertainment

Conflict Zone
• MASA



Ground Control
• Massive Entertainment

Heroes 3
• New World Computing

Moon Project
• Topware



JEU DE RÔLE

Arcanum
• Troïka Games

Baldur's Gate 2
• Bioware/Black Isle

Fallout 2
• Interplay

Might & Magic 7
• New World Computing





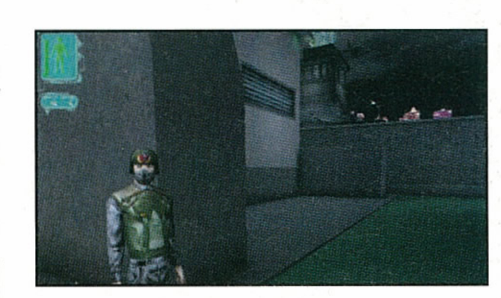
ACTION-AVENTURE

Deus Ex
• Ion Storm

System Shock 2
• Looking Glass

The Nomad Soul
• Quantic Dreams

Thief 2
• Looking Glass



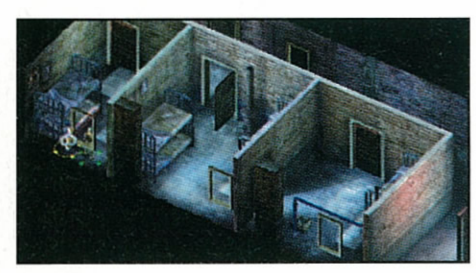


ACTION-TACTIQUE

Commandos 2
• Pyro Studios

Opération Flashpoint
• Bohemia Interactive

Project IGI
• Innerloop





AVENTURE

Blair Witch 1
• Human Head

Monkey Island 3
• LucasArts



Par iansolo

ndr : Note du rédacteur
ndrc : Note du rédacteur en chef


Exploite les cartes 3D gérant Direct 3D

3dfx
Exploite spécifiquement les cartes à base de 3dfx (Glide)

OpenGL
Exploite les cartes 3D gérant OpenGL

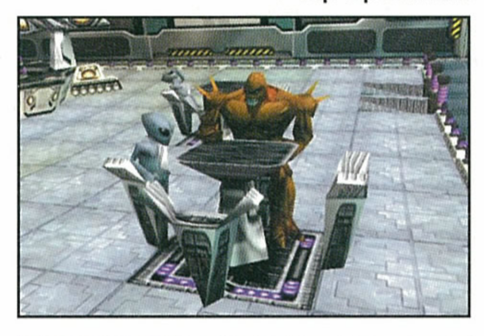
GESTION

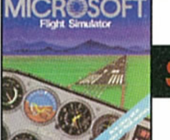
Railroad Tycoon II • Pop Top Software

Startopia • Mucky Foot

The Sims • Electronic Arts

Tropico • Pop Top Software





SIMULATION

B-17 The Mighty Eight • Wayward Simulations

Colin McRae 2 • Codemasters

Combat Flight Simulator 2 • Microsoft

F1 Racing Championship • Ubi Soft





Flight Simulator 2002 • Microsoft

Grand Prix Legends • Papyrus

Superbike 2001 • Milestone



RESEAU

Asheron's Call • Turbine

Half-Life et Counter-Strike • Valve & ind.

Quake 3 & mods • Id Software

Tribes 2 • Dynamix

Unreal Tournament • Epic



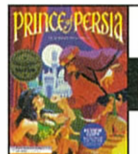


PLATE-FORME

Gift • EKO

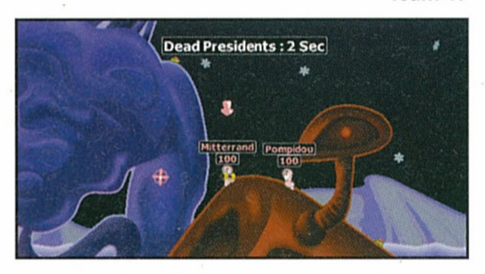
Rayman 2 • Ubi Soft





ARCADE-RÉFLEXION

Worms World Party • Team 17





SPORT

Tennis Masters Series • Microïds Canada

Supreme Snowboarding • Housemarque

Tony Hawks Pro Skate 2 • Neversoft



LES JEUX QU'ON ATTEND

Dungeon Siege *Gaz Powered Games*	Tactique/Microsoft
Morrowind *Bethesda*	Jeu de rôle/N.C.
Neverwinter Nights *Bioware*	Jeu de rôle/Interplay
Project Eden *Eidos*	Action/Aventure/ Core Design
Sovereign *Verant*	Stratégie en ligne/ Verant



Jeu majeur et indispensable



Au secours ! Nécessite une très grosse configuration



Démo ou patch présents sur le CD-Rom















ALIENS VERSUS PREDATOR 2

ACTION POUR TOUT PUBLIC AU-DESSUS DE 12 ANS - PC-CD ROM

Pour ceux qui avaient légèrement oublié le principe, Aliens versus Predator est un jeu de shoot dans lequel on a la possibilité de jouer trois personnages différents aux destins croisés et aux méthodes aussi expéditives qu'identiques dans l'art de la chasse et l'extermination d'autrui. Les protagonistes sortent des films fantastiques « Alien », « Aliens », « Predator » et « Predator 2 », tous réalisés entre 1979 et 1986 dans les studios de la Fox. Si je ne parle pas d'« Alien » 3 et d'« Alien Resurrection », c'est parce que je trouve le premier hors sujet, et le deuxième très mauvais (non, il n'y a pas de discussion possible).

Espace d'espèces

Pour revenir à nos moutons, qui n'en sont pas, sachez que l'action se déroule sur une planète habitable nommée LV-1211. C'est ici même que deux Predators ont la très mauvaise idée de s'offrir une partie de chasse sur une colonie de terriens, qui ne sont en fait que des scientifiques chargés d'élever, en toute clandestinité, de l'Alien à profusion. Évidemment, cela tourne au drame lorsque, dans le même temps, les deux Predators se font capturer et qu'un Alien a la bonne idée de s'évader, libérant quelques-uns de ses copains au passage. Évidemment, lorsque quelque chose tourne au drame dans ce genre de contexte, les responsables de la colonie envoient un corps expéditionnaire de Marines, tous très bien outillés. Showtime !

Alien Nation

Commençons tout de suite par mon préféré dans la chaîne alimentaire : le vulgairement appelé « Alien ». Le nom scientifique est encore pire, puisque « Xénomorphe » ne veut rien dire d'autre que « en forme d'étranger ». Passons ces considérations étymologiques et intéressons-nous davantage à notre Alien. Depuis sa dernière apparition sur nos petits PC, il y a environ deux ans, la bestiole a fait de grands progrès, même si, par souci d'équilibrage du jeu en réseau, la créature s'est vue attribuer quelques handicaps notamment au niveau de sa perception. En effet, l'Alien a été privé de sa fantastique vue en grand angle, et, lorsqu'il est en mode de vision nocturne, il ne peut plus distinguer sa proie grâce aux phéromones qu'elle dégage. En dehors de ça, il a gagné en rapidité, agressivité et résistance. Il peut toujours grimper sur les murs et les plafonds et se faufiler dans les petits recoins. Une nouvelle capacité lui permet également de bondir verticalement d'une bonne dizaine de mètres, et plus pour un peu qu'il décide de courir en même temps. Houba houba, hop !

En outre, une grande innovation fait son apparition lorsqu'on joue dans la peau de l'Alien. Cette fois-ci, on a droit d'incarner tous les stades de croissance de la créature. Ainsi, on commence le jeu couché sur huit pattes, appendice reproducteur au vent, à la recherche d'une proie à féconder. Ensuite on doit se frayer un chemin dans les entrailles de l'hôte aimablement squatté afin de se glisser dans le monde extérieur pour y trouver un coin tranquille, prendre taille adulte et force surhumaine. C'est vraiment cool qu'on ait enfin pensé à intégrer plus sérieusement certains aspects du background de la série.

C'est scandaleux ! Ça fait deux fois maintenant que les Aliens, les Predators et les Marines se foutent sur la gueule avec brio, et personne n'a encore pensé à mettre les Marines dans le titre.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 130



JOUABLE SUR PENTIUM III 500, 128 MO RAM
ÉDITEUR SIERRA
DÉVELOPPEUR MONOLITH ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX VF **NBRE DE JOUEURS** 1 À 8



Predator : le maillon faible ?

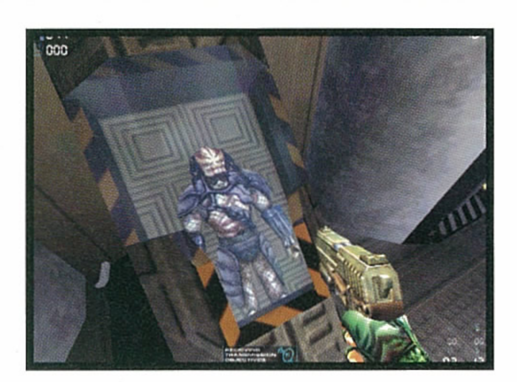
Chasseur suprême par excellence dans le premier jeu, le Predator ici a fait les frais d'un gros rééquilibrage du gameplay. Dorénavant, pour jouer le Predator, il faut être vraiment futé et ne plus le jouer d'une manière aussi téméraire que le premier opus le permettait. Le Predator est plus lent. Inutile donc d'espérer échapper à d'éventuels poursuivants. Pour ce coup-là, il faut faire preuve d'initiative et savoir se servir de son précieux système de visée à filtres multiples. Le cloak device est efficace si on bouge en même temps. En effet, les ennemis ont vite fait de repérer l'animal lorsqu'il reste immobile. Évidemment, le dispositif de camouflage est absolument inefficace contre les Aliens, puisqu'ils détectent le Predator grâce aux phéromones qu'il dégage… Certes, dans un niveau plongé dans l'obscurité, le chasseur aura plus de chance de passer inaperçu face aux Xénomorphes. Dans Alien versus Predator 2, jouer le Predator devient un peu plus tactique qu'avant, puisqu'il faut carrément traiter ses cibles, rester invisible et changer de place constamment. De plus, puisque l'animal passe son temps à pomper sur ses batteries afin de s'assurer le bon fonctionnement de son matériel, il faut être aussi très regardant sur ses consommations d'énergie ; il n'est pas rare qu'on ait besoin de trouver un coin tranquille afin de regonfler ses batteries. Enfin, l'usage d'un bon nombre de gadgets interrompt le cloaking device. Ainsi, lorsqu'on tire au canon d'épaule, que l'on regonfle son énergie, ou que l'on s'administre des soins, on redevient automatiquement visible. On pourrait même penser que le Predator est le maillon faible du jeu. Cependant, son attirail de combat reste toujours redoutable. On retrouve le canon d'épaule qui a la possibilité de verrouiller ses projectiles sur une cible, la lance qui tue en un coup, le pistolet qui nettoie par effet de zone, ou encore, le harpon lance-fourches, tellement rigolo pour décapiter de loin.
De nouveaux gadgets font aussi leur apparition. Citons notamment le droit de se servir d'un canon lance-filet, ou encore de grenades. Il faut également noter que, lorsqu'on arrive à couper une tête de loin avec le harpon, on peut aller chercher la fourche encore plantée dans le crâne de la victime afin de s'en resservir par la suite. Et puis, histoire de développer davantage le gameplay de la créature, on retrouve son aptitude à pouvoir faire des bons prodigieux, et même sa capacité à pirater des systèmes de sécurité, ou encore à débloquer des accès verrouillés. Comme le Marine, quoi !



Pirater des systèmes de sécurité ne sera plus le propre du Marine.



On a l'occasion de se promener dans un exosquelette de combat.

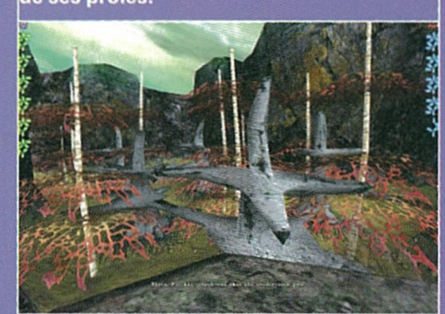


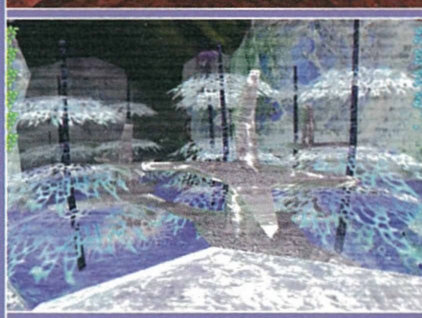
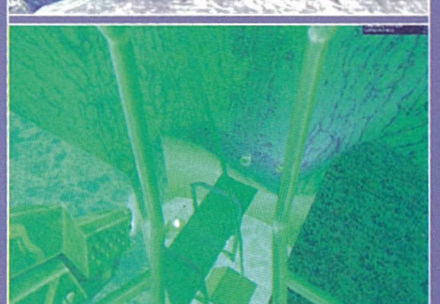
Marine Frosty : et le tigre est en toi !

Tiens, puisqu'on en parlait, le Marine de l'espace qu'on a le droit de jouer dans le mod solo se nomme Frosty, comme le tigre sur la boîte de céréales. Non content de bouffer des pétales de maïs séchés, notre homme sait surtout se servir d'une flopée de gadgets crache-la-mort. Contrairement à l'ancien jeu, il semble un peu plus débrouillard, plus solide et beaucoup plus efficace en ce qui concerne ses capacités létales. D'ailleurs, en matière de massacre en règle, le Marine reste le personnage le plus redoutable du jeu. Comme quoi, par souci de trop vouloir équilibrer le deuxième opus de Alien versus Predator, Monolith a re-commis un déséquilibre. Cependant, jouer le Marine procure toujours autant de plaisir. Notre homme a été muni de quelques outils de destruction supplémentaires. Ainsi, si on retrouve, avec un plaisir non dissimulé, toutes les armes du premier épisode (quoiqu'un peu plus relookées), il faut noter qu'on a la possibilité de se servir d'un fusil à pompe, grand absent du premier jeu, et d'un fusil snipe, très en vogue depuis la guerre en ex-Yougoslavie. Histoire d'élargir le champ du gameplay, et, comme dit plus haut, à l'instar du Predator, le Marine dispose aussi d'un kit lui permettant de pirater les systèmes de sécurité et d'une lance thermique lui permettant de forcer des serrures. Comme quoi, les soldats de demain sauront faire autre chose que de tirer sur des cibles.

De la perception des prédateurs entre eux

Chacun des protagonistes dispose de plusieurs champs de perception. Certes, ce n'est pas une nouveauté, mais ici, ils ont été repensés de manière à cadrer d'avantage tant dans le background du jeu, que dans le gameplay. Ainsi, certaines portions du jeu seront vraiment adaptées à un type de vision. De même, certains handicaps seront propres à ceux-ci. Par exemple, le détecteur de mouvement du Marine détecte TOUS les mouvements, même les parasites, tandis que la vision nocturne de l'Alien ne lui permet pas de détecter les phéromones de ses proies.





Jusqu'au 31 Décembre

1 Jeu Acheté = Sacoche OFFERTE*

*Dans la limite des stocks disponibles - Pour un minimum d'achat de 349F en Jeux Vidéo, Accessoires & Goodies (Hors Consoles & Lecteurs DVD)

Visionnez une sélection de Bandes-Annonces sur
WWW.SCOREGAMES.COM



POUR TOUTE COMMANDE SUPERIEURE À 50€ (327,98F) (HORS CONSOLE-LECTEUR) LES FRAIS DE PORT SONT GRATUITS*

(Le délai de livraison en 24H et 48H des produits d'occasion dépend de la disponibilité de ces derniers) - * Cette offre ne concerne que la métropole et n'est pas cumulable avec d'autres réductions

Ouvertures Spéciales

Nos équipes seront heureuses de vous accueillir les Dimanches 2, 9, 16 et 23 décembre. N'hésitez pas à appeler votre magasin pour connaître ses horaires d'ouvertures

VOUS POUVEZ COMMANDER
PAR TÉLÉPHONE
01 46 735 720
PAR FAX
01 46 735 721
PAR MINITEL
36-15 SCOREGAMES*
PAR INTERNET
SCOREGAMES.COM
*2,21/MN

LE CATALOGUE DE NOËL 96 PAGES
EST DISPONIBLE
DANS TOUS NOS MAGASINS

VENTE PAR CORRESPONDANCE

- Prix affichés valables exclusivement en Vente Par Correspondance. Les prix en magasin peuvent varier sensiblement -

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Ville : ....
Code Postal : .... Téléphone : ....
Code Client : .... E-Mail : ....
@........

Dans le cadre de l' achat d'un produit "déconseillé aux mineurs" Je certifie être majeur(e) Merci d'apposer votre signature :

Articles	Références	Prix
Indiquez un jeu de remplacement (au même prix) en cas de rupture de stock		
Frais de port Chrono assuré 24H (1 à 6 jeux/films 49F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port Distingo 48H (1 à 2 jeux/films 29F) Console/Lecteur 70F		
Frais de port DOM-TOM/CEE/CORSE/MONACO (1 à 6 jeux/films 95F) Console/Lecteur 320F		
Total à payer		

• Score-Games VPC
6- 12, rue Avaulée
92245 MALAKOFF cedex

Mode de Règlement
❑ Je règle par chèque
❑ Je règle par mandat
❑ Je règle par Carte Bancaire n°:
Expire le ..../........
Signature :

«Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.»

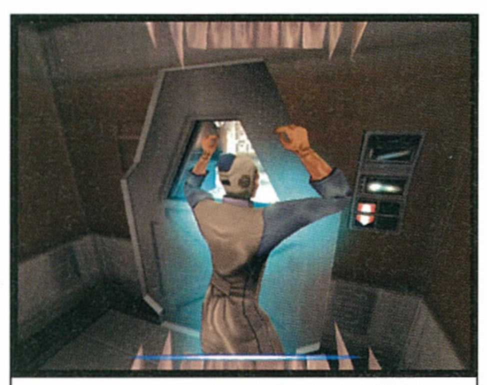




Comme dans NOLF, les ennemis ne se priveront pas d'aveugler le joueur avec leurs lampes portatives.

L'enfer du décor

Si le premier Alien versus Predator ne brillait pas par son graphisme, il faut reconnaître que pour le deuxième volet, les gens de Monolith ont fait correctement les choses.
Les architectures des niveaux sont toutes très soignées, et le souci du détail dans chacune des structures, à l'intérieur et à l'extérieur, est très poussé. Rien que d'un point de vue de level design, celui-ci est suffisamment bien conçu pour que chaque protagoniste exprime pleinement ses talents.
Par exemple, pour le Predator, il est maintenant beaucoup plus facile de se déplacer dans l'espace en sautant d'une plate-forme à l'autre.
Mais c'est du point de vue graphique que le travail des gens de Monolith est vraiment remarquable. On retrouve une foule de références à tous les épisodes de « Aliens » et de « Predator ». En plus de ça, lesdites références sont vraiment exploitées habilement : leur présence étant à chaque fois justifiée, tant par le background du jeu que par le déroulement de son scénario. On se retrouve donc plongé dans l'ambiance glauque de l'univers de ces films, et il n'est pas rare de flipper grave lorsqu'on se retrouve dans une pièce pleine de recoins sombres.



Grand moment de script, les savants tambourinent désespérément aux portes lorsqu'ils se retrouvent coincés dans la même pièce qu'un Alien.

Le goût du sang

Si Aliens versus Predator 2 n'était qu'une pâle copie de son ancêtre, ce serait vraiment un jeu chiant. Ici, Monolith a su tirer profit de son expérience acquise sur No One Lives Forever. Sauf que là, en matière de bouffage de gueule et de plombage de corps, la boucherie est largement ouverte... À ce stade, ce serait presque un abattoir, et ce, peut-être en matière de nombre de victimes, mais sûrement en matière d'esthétisme. Sortez les seaux de tripes et les tonneaux d'hémoglobine : va y avoir du sport et de l'expression corporelle sur les murs !
Aussi, je le répète, Aliens versus Predator 2 est un jeu profondément adulte dans sa manière d'aborder la mort violente. Il est très clairement issu de la culture fantastique que les films Alien et Predator ont su imposer dans le style. Alien versus Predator 2 est le digne représentant tant attendu de ces chefs-d'œuvre du suspense, de la science-fiction, du fantastique et de l'horreur.
Non content de respecter ce regard et cette action pleine d'adrénaline, Monotlith a fait en sorte d'instaurer, comme dans NOLF (vous voyez, on y revient), un découpage scénaristique très poussé. Bien que l'action soit finalement très linéaire, il n'en demeure pas moins qu'on se tape pas mal de rebondissements durant de jeu. Ce procédé est très habilement exploité, et, non content de ne pouvoir offrir une grande variété dans les phases de gameplay, on se surprend à devenir une sorte d'acteur inconscient à part entière dans le jeu lui-même. C'est dire si l'immersion dans le jeu est réussie. On a affaire à un jeu d'ambiance fort réussi.

Background cinéphile

Aliens versus Predator 2 exploite très habilement les décors et le background de la série de films de la Fox. C'est un régal de se promener, tout en flippant, dans des décors que l'on connaît déjà !



Grande originalité du jeu, on commence la partie Alien dans la peau d'un Face Hunger.



Les fils de Cate Archer

Impossible de parler de Alien versus Predator 2 sans parler de No One Lives Forever. Oui, je sais, ça fait un moment que vous avez remarqué, mais, histoire d'en finir avec le sujet, autant y consacrer un paragraphe. Et puis, dans la mesure où c'est bien fait, on aurait tort de ne pas s'arrêter dessus. Pour commencer, le moteur graphique exploité ici est le même que celui de NOLF. Certes, ce dernier est optimisé dans ses effets graphiques et lumineux, mais globalement on se retrouve devant la même qualité graphique, et c'est d'autant plus remarquable, notamment dans la finesse des textures. Il va sans dire que le moteur physique a subi la même adaptation : il suffit de voir comment les corps volent lorsqu'on les atteint dans différentes localisations.

Réservez vos jeux dans votre Micromania ou sur micromania.fr



MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

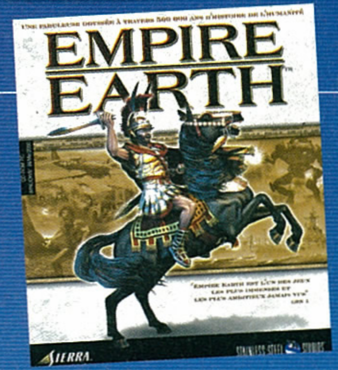
LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ? Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?

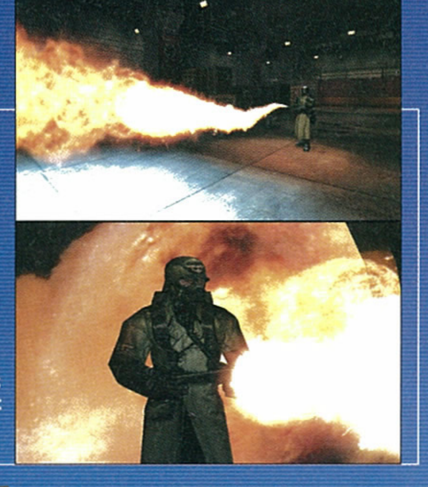
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !





De la guerre du feu à la conquête des étoiles... Une odyssée à travers l'Histoire de l'humanité ! Insufflez l'esprit de conquête à votre tribu de chasseurs afin d'étendre la domination de votre clan à travers les âges et jusqu'aux confins de la planète Terre.





Infiltrez les bases nazies du château Wolfenstein en pleine seconde guerre mondiale afin d'empêcher les sinistres recherches scientifiques dirigées par Hitler : un univers sombre et fantastique, une expérience inédite pour les yeux et vos nerfs !

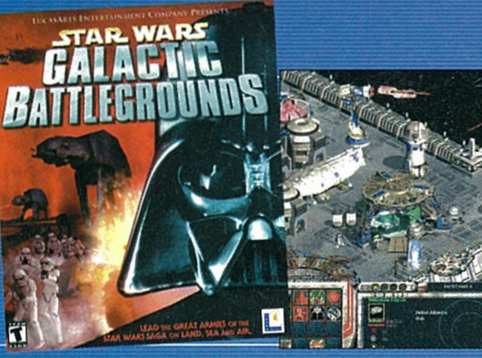
AVEC



*Écoutez **Groove Station** du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h et **GAGNEZ 5 JEUX** le lundi à 19 h 30 !*



Conduisez les armées légendaires de Star Wars™ à la victoire... Choisissez l'Empire Galactique, l'Alliance Rebelle, la Fédération du Commerce, les Wookies et d'autres civilisations Star Wars et déterminez l'issue de la guerre civile galactique. Choisissez votre camp. Rappelez-vous ! *Quelle que soit votre décision, le seul et unique commandant, c'est VOUS !*



LES MICROMANIA

78 MICROMANIA PARLY 2 NOUVEAU
C.Ccial Régional Parly - Tél. 01 39 23 40 90
78158 Le Chesnay

76 MICROMANIA BARENTIN NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - Tél. 02 35 91 98 88
76360 Barentin

PARIS

- 75 **MICROMANIA FORUM DES HALLES** - Tél. 01 55 34 98 20
- 75 **MICROMANIA MONTPARNASSE** - Tél. 01 45 49 07 07
- 75 **MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES** - Tél. 01 42 56 04 13
- 75 **MICROMANIA OPÉRA** - Tél. 01 40 15 93 10
- 75 **MICROMANIA ITALIE 2** - Tél. 01 45 89 70 43
- 75 **MICROMANIA ÉOLE** - Tél. 01 44 53 11 15
- 75 **MICROMANIA MONTPARNASSE GARE** - Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 77 **MICROMANIA CLAYE-SOUILLY** - Tél. 01 60 94 80 41
- 77 **MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT** - Tél. 01 60 18 19 11
- 77 **MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE** - Tél. 01 64 87 90 33
- 78 **MICROMANIA VÉLIZY 2** - Tél. 01 34 65 32 91
- 78 **MICROMANIA SAINT-QUENTIN** - Tél. 01 30 43 25 23
- 78 **MICROMANIA PLAISIR** - Tél. 01 30 07 51 87
- 78 **MICROMANIA MONTESSON** - Tél. 01 61 04 19 00
- 91 **MICROMANIA LES ULIS 2** - Tél. 01 69 29 04 99
- 91 **MICROMANIA ÉVRY 2** - Tél. 01 60 77 74 02
- 92 **MICROMANIA LA DÉFENSE** - Tél. 01 47 73 53 23
- 92 **MICROMANIA LA DÉFENSE 2** - Tél. 01 47 73 69 17

76 MICROMANIA DIEPPE NOUVEAU
C.Ccial du Belvédère - Tél. 02 35 06 05 15
76200 Dieppe

76 MICROMANIA LE HAVRE NOUVEAU
C.Ccial Auchan - Le Grand Havre
76290 Montivilliers

- 93 **MICROMANIA BEL'EST** - Tél. 01 41 63 14 16
- 93 **MICROMANIA PARINOR** - Tél. 01 48 65 35 39
- 93 **MICROMANIA ROSNY 2** - Tél. 01 48 54 73 07
- 93 **MICROMANIA LES ARCADES** - Tél. 01 43 04 25 10
- 94 **MICROMANIA IVRY GRAND CIEL** - Tél. 01 45 15 12 06
- 94 **MICROMANIA BELLE-ÉPINE** - Tél. 01 46 87 30 71
- 94 **MICROMANIA CRÉTEIL** - Tél. 01 43 77 24 11
- 94 **MICROMANIA BERCY 2** - Tél. 01 41 79 31 61
- 94 **MICROMANIA VAL DE FONTENAY** - Tél. 01 53 99 18 45
- 95 **MICROMANIA CERGY** - Tél. 01 34 24 88 81

PROVINCE

- 06 **MICROMANIA ANTIBES** - Tél. 04 97 21 16 16
- 06 **MICROMANIA CAP 3000** - Tél. 04 93 14 61 47
- 06 **MICROMANIA NICE-ÉTOILE** - Tél. 04 93 62 01 14
- 13 **MICROMANIA VITROLLES** - Tél. 04 42 77 49 50
- 13 **MICROMANIA AUBAGNE** - Tél. 04 42 82 40 35
- 13 **MICROMANIA LA VALENTINE** - Tél. 04 91 35 72 72
- 13 **MICROMANIA LE MERLAN** - Tél. 04 95 05 33 45
- 14 **MICROMANIA CAEN** - Tél. 02 31 35 62 82
- 21 **MICROMANIA DIJON** - Tél. 03 80 28 08 88

86 MICROMANIA POITIERS NOUVEAU
C.Ccial Auchan Chasseneuil
86360 Poitiers Futuroscope

76 MICROMANIA TOURVILLE *Bientôt sous l'enseigne Micromania !*
C.Ccial Carrefour
76410 Tourville-la Rivière

- 31 **MICROMANIA TOULOUSE** - Tél. 05 61 76 20 39
- 31 **MICROMANIA LABÈGE TOULOUSE** - Tél. 05 61 00 13 20
- 33 **MICROMANIA BORDEAUX-LAC** - Tél. 05 56 29 05 36
- 34 **MICROMANIA MONTPELLIER** - Tél. 04 67 20 09 97
- 36 **MICROMANIA CHATEAUROUX** - Tél. 02 54 27 44 40
- 44 **MICROMANIA NANTES** - Tél. 02 51 72 94 96
- 44 **MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN** - Tél. 02 51 79 08 70
- 45 **MICROMANIA ORLÉANS** - Tél. 02 38 42 14 54
- 45 **MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE** - Tél. 02 38 22 12 38
- 49 **MICROMANIA ANGERS** - Tél. 02 41 25 03 20
- 51 **MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL** - Tél. 03 26 86 52 76
- 54 **MICROMANIA NANCY** - Tél. 03 83 37 81 88
- 57 **MICROMANIA METZ SEMÉCOURT** - Tél. 03 87 51 39 11
- 59 **MICROMANIA RONCQ** - Tél. 03 20 27 97 62
- 59 **MICROMANIA LEERS** - Tél. 03 28 33 96 80
- 59 **MICROMANIA EURALILLE** - Tél. 03 20 55 72 72
- 59 **MICROMANIA LILLE V2** - Tél. 03 20 05 57 58
- 59 **MICROMANIA VALENCIENNES** - Tél. 03 27 51 90 79
- 62 **MICROMANIA CITÉ-EUROPE** - Tél. 03 21 85 82 84
- 62 **MICROMANIA NOYELLES-GODAULT** - Tél. 03 21 20 52 77

95 MICROMANIA OSNY


C.Ccial Osny Nord
95520 Osny

76 MICROMANIA ROUEN *Bientôt sous l'enseigne Micromania !*
50, rue du Grand-Pont
76000 Rouen

- 62 **MICROMANIA BOULOGNE** - Tél. 03 21 31 63 51
- 66 **MICROMANIA PERPIGNAN** - Tél. 04 68 68 33 21
- 67 **MICROMANIA STRASBOURG** - Tél. 03 88 32 60 70
- 67 **MICROMANIA ILLKIRCH** - Tél. 03 90 40 28 20
- 67 **MICROMANIA SCHWEIGHOUSE** - Tél. 03 88 07 27 18
- 68 **MICROMANIA MULHOUSE** - Tél. 03 89 61 65 20
- 69 **MICROMANIA ÉCULLY** - Tél. 04 72 18 50 42
- 69 **MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU** - Tél. 04 78 60 78 82
- 69 **MICROMANIA LYON ST-PRIEST** - Tél. 04 72 37 47 55
- 69 **MICROMANIA SAINT-GENIS** - Tél. 04 72 67 02 92
- 72 **MICROMANIA LE MANS** - Tél. 02 43 52 11 91
- 72 **MICROMANIA LE MANS SUD** - Tél. 02 43 84 04 79
- 74 **MICROMANIA ANNECY** - Tél. 04 50 24 09 09
- 76 **MICROMANIA ROUEN ST-SEVER** - Tél. 02 32 18 55 44
- 83 **MICROMANIA MAYOL** - Tél. 04 94 41 93 04
- 83 **MICROMANIA GRAND-VAR** - Tél. 04 94 75 32 30
- 84 **MICROMANIA AVIGNON** - Tél. 04 90 31 17 66
- 84 **MICROMANIA AVIGNON SUD** - Tél. 04 90 81 05 40

En matière de gameplay, et comme dit précédemment : idem. Ainsi, l'interaction que peut avoir le joueur avec les éléments du décor, ou les personnages environnants, est très similaire à celui de NOLF. Pour meilleur exemple, il suffit d'observer l'icône nous signalant qu'un verrou peut être brisé par la lance thermique du Marine, similaire à celle déjà vue sur les mêmes verrous défonçables de NOLF. Et puis, lorsqu'on regarde de près la structure du scénario de Aliens versus Predator 2, on remarque qu'il est semblable à celui des aventures de Cate Archer : même déroulement d'action, mêmes rebondissements scénaristiques (utilisés dans un ordre différent, soit), mêmes procédés narratifs immergeant le joueur dans le background. Il n'y a pas à dire, ces recettes marchent à merveille. Enfin, la modélisation même des personnages est très proche de ce qu'on a pu voir dans NOLF. Certes il y a moins de fringues style Courrèges, mais, lorsqu'on regarde de près le visage des différents personnages, la ressemblance plastique est frappante.

Non, tu ne seras pas Megastar

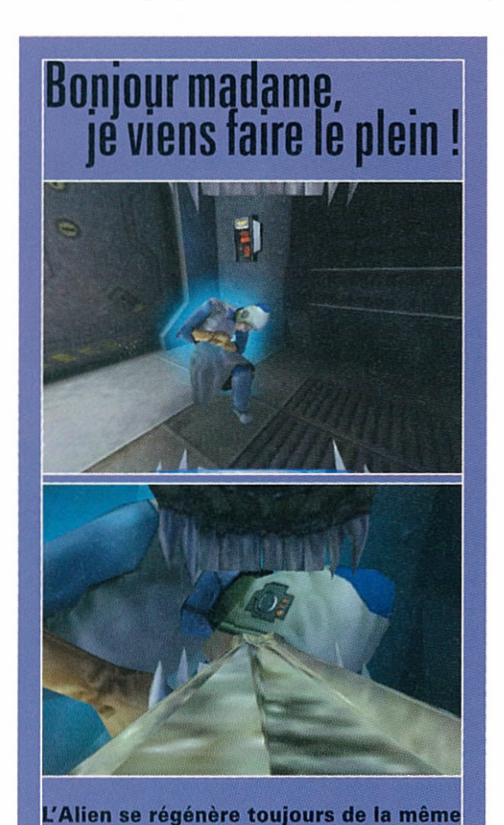
Bon, pas de panique, Aliens versus Predator 2 est largement mieux que son prédécesseur, tout du moins dans sa partie solo. Beaucoup de défauts du premier ont été effacés. Ainsi, la sauvegarde se fait où on veut, quand on veut, les décors sont juste super beaux et le gameplay est nettement plus évolué. Mais on reste quand même un peu sur notre faim. La durée de vie est un peu courte sur patte, puisqu'elle nous garantit de l'amusement sur trois fois cinq à huit heures de jeu, suivant la difficulté et le niveau du joueur. En plus de ça, Monolith n'a toujours pas su trouvé un bon équilibre entre les espèces en présence : une telle baisse de niveau sur le Predator est un peu vacharde ; même si elle devait avoir lieu, elle n'aurait pas dû être si handicapante par rapport aux autres protagonistes.

En matière d'I.A, ce n'est pas terrible non plus. Nos Xénomorphes attaquent toujours de la même façon, et il faut attendre pratiquement la fin du jeu pour les voir grimper au plafond. L'I.A. des Marines n'est pas brillante non plus : ils sont incapables de développer une stratégie visant à prendre l'ennemi à revers, chose qui était possible avec des ancêtres comme Half-Life. Seule l'I.A. du Predator est bien exploitée. De plus, on a droit à des maladresses malvenues sur certaines espèces. Par exemple, l'Alien subit des dégâts lorsqu'il passe sur ses propres flaques d'acide, tandis que les déplacements du Predator sont bien plus lents que ceux du Marine.

De même, la fin de chacune des histoires fait un peu pitié. Il n'y a que le Marine qui sort son épingle du jeu dans son intensité dramatique, mais elle n'en est pas moins très moyenne. C'est dire si les fins de jeu de l'Alien et du Predator sont un peu misérables. Enfin, le jeu souffre d'une trop grande linéarité. Ici, les surprises de gameplay ne sont dues qu'à la très correcte exploitation du scénario, point.

Pas d'options proposées, pas de choix, et trop peu d'interactions possibles avec l'environnement. Certes, les recettes de NOLF ont été très bien exploitées, mais pas assez extrapolées.

Pete Boule



L'Alien se régénère toujours de la même façon : en visant la tête avec sa langue.


Comme dans le premier Aliens versus Predator, les Xénomorphes pourront continuer à se battre, même s'il manque un gros bout à leur corps, comme les jambes…

En Deux Mots

C'est du bon ! Aliens versus Predator 2 est un très bon shoot, muni d'un scénario bien burné. Le mod solo est autrement plus intéressant que celui de son ancêtre et c'est tant mieux. On regrette un peu la trop grande linéarité du jeu, ainsi que sa durée de vie, un peu courte. Mais bon, en matière de poussée d'adrénaline, on est quand même gâté.

- + La puissance du background au service du scénario
- + Les décors
- + L'action bien « sauvage »
- − La durée de vie
- − Le jeu un peu trop linéaire



TECHN



DESIGN

89
INTÉRÊT

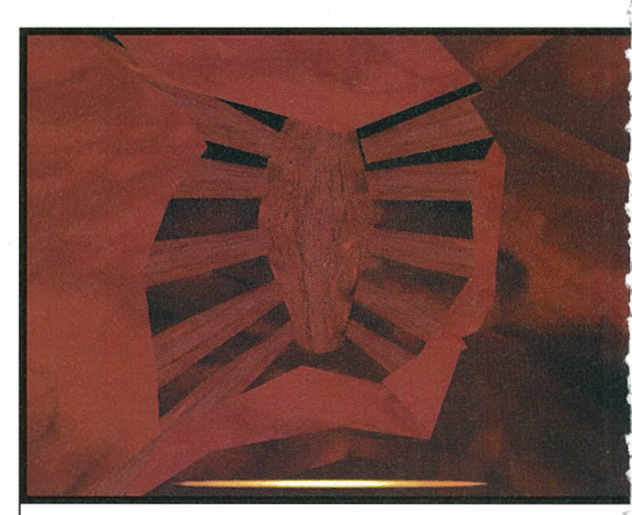


Plusieurs espèces de Xénomorphes sont présentes dans le jeu... Dans le cas d'un éditeur de niveaux, peut-être aurons-nous quelques bonnes surprises ?



Un peu de technique

Monolith nous ressort le moteur Litech 2.5, mais en tire davantage profit. Graphiquement, ça tient tellement la route qu'on peut même pousser la résolution dans du 2048x1536... Oui, c'est du n'importe quoi, sauf lorsqu'on a un 36 pouces armé d'une GeForce 8. En attendant, ça tourne d'une manière très correcte en 1280x1024 sur un PIII 650 muni d'une Geforce2, et c'est très suffisant. La qualité du son est aussi très bonne, mais dans la version que nous avons reçue, il n'était pas possible de savoir s'il pouvait être géré en surround.


Après le stade Face Hunger, il faut jouer dans la peau d'un Chest Burster. Première chose à faire : défoncer la cage thoracique de son hôte.

Ba

S T R A T É G I E   T E M P

Avec un nom pareil, Ed Del Castillo a eu plusieurs propositions pour devenir un personnage d'opérette ou une marque de paella. Puis non, finalement il a choisi de faire des jeux de stratégie temps réel. Et ça tombe bien, c'était vraiment pour ça qu'il était doué. Quelques années après l'excellent Siege et le mythique Command & Conquer, il nous signe une nouvelle merveille avec Battle Realms, un RTS japonisant de très grande classe.

Comment vous résumer en trois lignes un scénario qui doit s'étaler sur trente pages ? Bon, en gros, disons que Kenji, fils de Lord Oja, le leader du Clan du Serpent, s'est enfui du Japon le jour de la mort de son père alors qu'il venait d'être aperçu à côté du cadavre de son vieux, un couteau sanguinolent dans la main. Ça jette le doute forcément, et même si Kenji jure par tous les dieux locaux qu'il n'est pour rien dans ce crime, il a choisi de se prendre sept ans de vacances en exil. L'histoire de Battle Realms commence le jour où Kenji, le fils déchu, revient sur les terres de son Japon natal. Là, il va découvrir l'énorme foutoir qu'est devenue la région, où trois clans rivaux se massacrent. Il y a toujours le Clan du Serpent, dirigé désormais par un certain Shinja, l'ancien capitaine de la garde de Lord Oja, puis le Clan du Loup, des esclaves bourrus qui ont décidé de se révolter pour gagner leur liberté, et enfin le Clan du Lotus, la bande de méchants du jeu, des espèces de soldats-zombis qui maîtrisent l'art de la magie encore mieux que Gérard Majax et Sylvain Mirouf réunis.

Au commencement, il y avait le paysan

Comme tout bon jeu de stratégie temps réel qui se respecte, Battle Realms nous fait démarrer avec quelques paysans au milieu d'une carte parsemée de ressources. Celles-ci sont au nombre de deux : le riz (nature, même pas cantonnais ou légèrement vinaigré) et l'eau. La première étape consiste à construire une hutte (c'est le bâtiment qui va générer les paysans et dans lequel on stockera les ressources), puis à envoyer ses hommes dans les rizières ou les rivières. En plus des activités de récolte, les paysans peuvent aussi arroser les rizières pour éviter qu'elles ne s'épuisent trop rapidement et éteindre les incendies que l'ennemi ne manquera pas de déclencher avec ses @#$% de flèches enflammées. Alors, où est-il, le fameux Living Ressource System que Liquid nous présentait comme la huitième merveille du monde de la stratégie temps réel ? On y arrive.



ttle Realms

S RÉEL POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM



MULTIJOUEUR	
LAN	8
Internet Direct IP	8
Internet via Gamespy	8

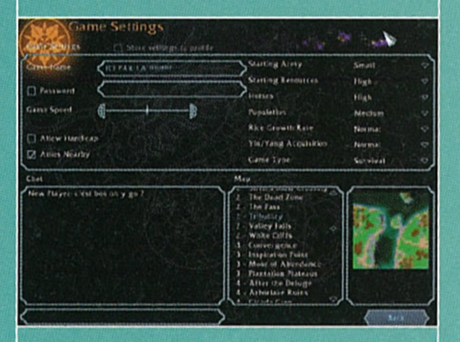
Jouable sur Pentium III 500, 64 Mo Ram, Carte 3D AGP 16 MB Éditeur Ubi Soft Développeur Liquid Entertainment États-Unis Texte et voix VO dans la version testée



Malgré les apparences, les combats ne sont pas si fouillis que ça, on s'en sort très bien avec les touches pour assigner des raccourcis aux groupes d'unités.

Un gros potentiel en multijoueur

La campagne solo, qui compte une quinzaine de missions, est plutôt agréable bien qu'il faille attendre au moins la cinquième ou sixième mission pour commencer à voir des combats sérieux. Le mode skirmish est tout de suite plus intéressant, notamment grâce à l'Intelligence Artificielle remarquable de l'ennemi. Il sait organiser des assauts conséquents avec des dizaines d'unités, de quoi s'amuser et surtout s'entraîner pour les parties réseau... Clairement, le potentiel de Battle Realms en multijoueur est énorme, je vois déjà les acharnés avec leur calepin en train d'optimiser leur cycle de production, de calculer la meilleure répartition des unités et des Battle Gear. Les gars de Liquid ont prévu le coup : le jeu est livré avec pas moins de 64 cartes dédiées au réseau, classées par nombre de participants (de 2 à 8) et jouables dans quatre modes différents. J'ai déjà entassé une pile de notes après mes premières parties en LAN contre mon petit frère (ouais, ça vous intéresse, mes histoires de famille ?), et je vous prépare un guide stratégique ou quelque chose dans ce genre pour la rubrique Réseau d'un prochain numéro.





Un des aspects tactiques les plus importants d'un combat est de profiter au maximum des unités qui combattent à distance comme les Archers.

Dans les jeux traditionnels, nous étions habitués à construire des unités à la chaîne contre quelques crédits galactiques ou quelques unités de tibérium. Dans Battle Realms, il faudra évidemment dépenser du riz et de l'eau pour construire des unités militaires, mais, plus important, il faudra aussi sacrifier un paysan. Ce sont eux qu'on va envoyer dans l'une des trois structures de formation pour qu'ils en ressortent, au choix, comme Lancier, Archer ou encore Chimiste. Ça nous fait donc un beau dilemme à résoudre : pour amasser rapidement des ressources, il faut beaucoup de paysans dans les champs, ce qui ne laissera pas beaucoup d'hommes capables de défendre la base. En revanche, si on choisit le tout-militaire, on se retrouvera vite à court de riz et d'eau, et on ne pourra même plus upgrader ses soldats. Et comme le nombre d'unités est limité à 30, ce qui est très peu comparé aux autres RTS, il n'est plus possible d'utiliser cette bonne vieille technique qui consiste à entasser des centaines de guerriers avant de les balancer sur l'ennemi, ce qui est plutôt bon signe quant à la profondeur stratégique des parties en multijoueur…



Une bande de Berserkers faisant leur jogging matinal dans la vallée des Mille Pétales de Jasmin du Lotus Fleuri, ou un truc de ce genre.

DEUG de Guerrier Dragon, option combat à distance

Question unités, on ne peut pas dire que ça soit l'avalanche. Là où Total Annihilation nous avait habitués à des centaines d'engins de guerre par faction, on n'en retrouve qu'une dizaine par clan dans Battle Realms. Les paysans du Clan du Dragon, par exemple, peuvent ainsi être formés dans trois structures militaires : Le Dojo (combat rapproché), le Camp de Tir à l'Arc (combat à distance) et la hutte du Chimiste (utilisation de la poudre à canon). Les combattants peuvent en outre passer par plusieurs bâtiments pour devenir des unités plus puissantes. Un paysan qui sort du Dojo sera un Lancier, l'unité de base pour le corps à corps, mais si on l'envoie ensuite dans le Camp de Tir à l'Arc, il deviendra un Guerrier Dragon, efficace à courte et à longue portée. Dans le même genre, un Archer qu'on envoie dans la hutte du Chimiste deviendra un Canonnier Sumo avec son gros lance-boulets portatif. L'unité la plus avancée est le Samouraï, qui a suivi les formations des trois bâtiments. Au total, ça nous fait donc seulement sept combattants différents pour ce clan. Il faut y ajouter les geishas, capables de soigner les guerriers, les Moines combattants et les Maîtres Zen, ces unités « héros » qui disposent d'un pouvoir spécial généralement très efficace, mais ça ne fait quand même pas bien lourd.



Battle Gear mon ami

J'avoue que les premières heures de jeu, j'étais un peu perplexe face à ce faible nombre d'unités. En fait, il a fallu que je mette la campagne solo de côté et que je lance une partie en skirmish pour me rassurer. C'est vrai qu'une dizaine de combattants par clan, ce n'est pas monstrueux, mais au moins, ici, ils sont tous vraiment différents. Liquid ne nous a pas fait le coup du soldat sur lequel on repeint trois pixels pour nous le présenter

comme une nouvelle unité. Chaque clan dispose d'un style graphique propre, et les combattants sont tous modélisés et animés avec un énorme souci du détail. Même au repos, on les voit méditer, tripoter leur arc, faire des mouvements d'échauffement, j'en ai même vu jongler avec leur boule d'énergie. Mais c'est surtout le système des « Battle Gear » qui donne en fait une vraie variété aux unités. Les Battle Gear sont des pouvoirs spéciaux qu'obtiennent les soldats par diverses méthodes, et qu'ils peuvent utiliser tant qu'ils disposent de stamina. Exemple pour le Clan du Dragon avec l'Archer : à la base, ce n'est pas une unité follement efficace, mais si elle part quelques instants dans l'Usine de Feux d'Artifice, elle en ressort avec le Battle Gear « Flèches enflammées », à activer pour faire flamber les structures ennemies. Si l'Archer part ensuite dans le Temple du Dragon, son Battle Gear deviendra la « Flèche Zen », très utile pour explorer la carte et lever le brouillard de guerre. Chaque unité peut ainsi piocher parmi deux Battle Gear, et croyez-moi, je peux vous le dire après m'être pris une série de tannées en skirmish contre le PC, les Battle Gear sont l'élément stratégique essentiel de Battle Realms. C'est leur bonne utilisation qui vous fera souvent perdre ou gagner une partie, il faudra donc impérativement connaître leur effet sur le bout des doigts et en équiper un maximum de soldats avant d'aller se battre.



Les paysans sortent des huttes de manière logarithmique. En clair, plus vous avez d'unités sous votre contrôle, plus la « naissance » d'un nouveau paysan sera retardée.



Le Clan du Loup est le plus primitif, le plus bourrin aussi, avec ses soldats plein de muscles qui se battent avec des espèces de gros maillets en granit.



Yin & Yang & Cataclop

Outre les Battle Gear, il existe deux autres moyens assez originaux pour upgrader ses unités dans Battle Realms. Le premier, c'est l'utilisation du cheval. En construisant une écurie et en envoyant quelques paysans dresser les canassons sauvages qui gambadent dans les environs, on se retrouve vite avec une réserve de cinq ou six chevaux que les paysans peuvent utiliser comme bêtes de trait (ils pourront alors transporter plus de riz ou d'eau à chaque voyage) et que les soldats peuvent monter. Outre un gain de vitesse, les destriers jouent un rôle d'armure pour le cavalier, puisque celui-ci ne pourra pas être atteint par les coups ennemis tant que sa monture sera en vie.
Le cheval dispose aussi d'un coup spécial, la ruade, qui enverra au tapis les soldats adverses. Vous vous en rendrez vite compte, les chevaux sont tellement pratiques, que lors des parties multijoueurs, c'est souvent la course au dressage pour en ramener le maximum dans l'écurie (évidemment, ils sont en nombre très limité sur la carte).
L'autre système d'upgrade original, c'est la possibilité de développer, dans les bâtiments militaires, des améliorations au niveau des armes, afin de faire gagner de la puissance ou de la résistance aux unités. Là, vous me direz, rien de



Un petit village qui tourne bien, avec ses paysans récoltant du riz et puisant de l'eau dans la bonne humeur pour 3 % du SMIC de l'époque.



TIPS JEU

Les designers ont particulièrement bien équilibré les unités : même les soldats les plus avancés comme le Berserker du Clan du Loup ou le Samouraï du Clan du Dragon ne sont pas des combattants « ultimes » sans points faibles. Pour éviter de se faire méchamment rétamer, il faut plutôt se construire une armée variée mélangeant les unités spécialisées dans le combat à distance et le corps à corps.



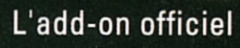
C'est dans le Clan du Lotus qu'on trouve les bad boys du jeu. Leur style mélange science-fiction, magie et morts-vivants crados.

LES PLUS GRANDES BATAILLES DE L'HISTOIRE DE LA STRATEGIE SUR PC

Cossacks

The Art of War





L'add-on officiel

Version complète

Cossacks Art of War

L'extension officielle de la nouvelle référence de la stratégie temps réel. 5 nouvelles campagnes, nouvelles nations et unités, éditeur de cartes, modes de jeu supplémentaires, des batailles gigantesques où s'affrontent jusqu'à 8000 unités en temps réel, nouveautés multijoueurs dont le classement mondial desjoueurs sur Internet.





www.cossacksfrance.com

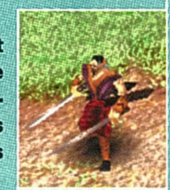




Sois Zen et tais-toi

Les Maîtres Zen sont les « héros » du jeu, des soldats uniques aux pouvoirs spéciaux, capables de faire à eux seuls la différence lors d'un combat. Dans les parties skirmish ou multijoueurs, on invoque ces unités en construisant un Donjon et en dépensant quelques points de Yang. Pour la campagne solo, les Maîtres Zen viendront se joindre à vous au fur et à mesure de la progression de l'histoire. Voici par exemple ceux auxquels vous aurez droit avec le Clan du Dragon :

SHINJA
Spécialiste du combat rapproché, Shinja dispose d'un pouvoir d'intimidation qui va réduire les dégâts causés par les ennemis alentours.



OTOMO
Otomo est l'un des Maîtres Zen les plus efficaces du jeu. Son cri de guerre peut galvaniser toutes les troupes dans un large rayon et augmenter temporairement la puissance de leurs attaques.



KAZAN
Engloutissant ses trois kilos de nouilles sautées au poulet tous les jours, Kazan aime aussi transformer ses adversaires en merguez en crachant des flammes comme un petit saltimbanque de foire.



ARAH
Ses flèches magiques lèvent le brouillard de guerre autour de l'endroit où elles atterrissent. Pratique pour jeter un œil sur l'ennemi sans prendre de risques.



TAO
Ce moine-soldat peut inverser quelques instants les dégâts causés par les adversaires : plus les ennemis cognent, plus leur barre de vie diminue.



GARRIN
Comme Robert Redford, il sait murmurer à l'oreille des chevaux et attirer rapidement tous les bourrins des environs. Évidemment, c'est sur un cheval que ses attaques sont les plus puissantes.





À gauche, c'est un Canonnier Sumo qui pilonne les combattants du Clan du Lotus du haut de sa tour de guet. C'est la seule structure défensive de Battle Realms ; autant vous dire que pour gagner, faut attaquer…

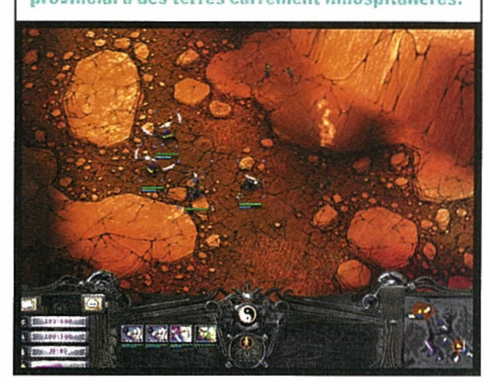
bien neuf, on le faisait déjà dans Warcraft 2. Yep, mais ici, ce n'est pas une ressource banale qu'il faudra dépenser pour lancer ses recherches, mais des points de Yin ou de Yang. Attention, explication : selon votre clan, vous allez gagner du Yin ou du Yang à chaque combat. Ce sont ces points qu'il faudra dépenser pour upgrader vos troupes, et pour invoquer les Maîtres Zen ou les Moines lors des parties skirmish et multijoueurs. L'astuce, c'est qu'une victoire rapporte plus de points de Yin ou de Yang selon le mérite qu'on a eu à vaincre, par exemple lorsqu'on s'est battu loin du village ou contre un ennemi supérieur en nombre. En clair, le système d'upgrade par points de Yin ou de Yang favorise grandement le jeu offensif et courageux, et pénalise les joueurs qui campent dans leur village en attendant l'adversaire comme de gros poltrons.

Côté réalisation, Battle Realms donne le ton dès le menu d'accueil : c'est net, propre, le jeu semble baigner dans l'huile.

Propre et efficace

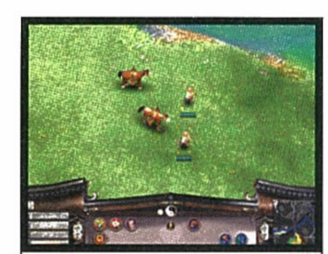
Côté réalisation, Battle Realms donne le ton dès le menu d'accueil : c'est net, propre, le jeu semble baigner dans l'huile. En fait, même si Battle Realms n'est pas vraiment un exploit au niveau technique puisque sa 3D n'a rien d'extraordinaire, on peut dire que sa réalisation est quasiment sans failles. Les animations sont impeccables, le scrolling est une merveille de fluidité, les temps de chargement sont négligeables… Même la bande-son est irréprochable, avec des musiques parfaitement

Les décors vont des vertes plaines du Japon provincial à des terres carrément inhospitalières.





Lorsqu'on construit un bâtiment, on peut choisir son angle au pixel près. Ça n'a pas d'autre utilité que d'être joli à regarder.



Les chevaux peuvent être utilisés par les paysans pour transporter plus de ressources lorsque les champs de riz ou les points d'eau sont éloignés.



Deux petits paysans du Clan du Dragon à la recherche d'un champ de riz à récolter.

dans le ton et des voix convaincantes. Ce n'est pas faute de m'être acharné, mais je n'ai pas trouvé un seul défaut technique à ce jeu (à part un problème avec la fonction Quick Save qui devrait disparaître dans la version finale). On pourra reprocher aux développeurs de ne pas nous avoir filé une caméra libre pour voir le champ de bataille sous plusieurs angles, mais bon, à l'usage, la vue fixe (qui dispose tout de même d'un petit zoom) est largement suffisante… Vous me direz que c'est un peu con de développer un moteur 3D avec une caméra fixe, mais attendez de voir le degré de détail des animations des soldats, cela vous fera vite comprendre l'intérêt de la 3D pour ce type de jeu.

Ce n'est pas faute de m'être acharné, mais je n'ai pas trouvé un seul défaut technique à ce jeu.

Une évolution réussie

Il est temps de conclure, et, vous vous en doutez déjà, le verdict final est plus que positif. Certes, Battle Realms n'est pas un RTS révolutionnaire, c'est plutôt une grosse évolution logique et réussie du bon vieux concept de Warcraft II. Dans les premières missions de la campagne solo, le nouveau titre d'Ed Del Castillo pourra paraître excessivement classique, voire même un peu limité à cause du faible nombre de combattants différents dans chaque clan.
Mais il suffit de jouer en skirmish ou, mieux, en multijoueur, pour se découvrir toute la richesse et la profondeur stratégique de ce titre. Le Living Ressource System, les points de Yin et de Yang, l'utilisation des chevaux ou des Battle Gear, la limitation sévère du nombre d'unités, tout cela va demander aux joueurs de se creuser la tête pour prendre l'avantage, bien plus que dans nombre de jeux concurrents où il suffit de produire plus vite que l'adversaire pour gagner sans problèmes.

Ackboo



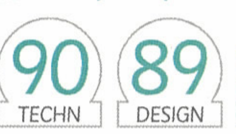
Ce sont les paysans qui sont chargés de dresser les chevaux. Au début, ils se font rembarrer à coups de sabots, puis le cheval finit par tomber amoureux de son maître, avec des petits cœurs qui volent autour, c'est mignon (et c'est véridique, hein).



En Deux Mots

Battle Realms est indiscutablement un des meilleurs jeux de stratégie temps réel de cette année. C'est beau, c'est propre, les nouveaux mécanismes de jeu comme le Living Ressource System ou la gestion des points de Yin et de Yang sont élégants et efficaces, bref, ce titre est une réussite. Pour la forme, je vais juste lui reprocher de ne pas s'éloigner assez des classiques du genre comme Warcraft II. Mais bon, on ne peut pas demander aux développeurs de nous sortir un nouveau concept révolutionnaire pour chacun de leur jeu…

+ Une réalisation très soignée dans tous les domaines
+ Quatre clans avec des unités variées et vraiment différentes
+ Une vraie profondeur stratégique grâce au Living Ressource System, aux points de Yin et de Yang, des Battle Gear, de la limitation du nombre d'unités, etc.
- Quelques unités en plus dans chaque clan n'auraient pas été de trop
- Le fond du jeu reste quand même très classique



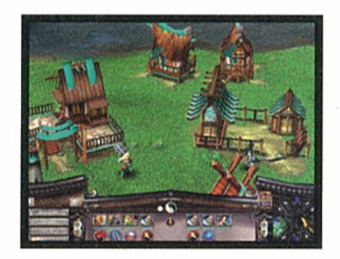

90 TECHN | 89 DESIGN | 91 INTÉRÊT



Le Donjon est la plus grosse structure du Clan du Dragon. C'est de ce bâtiment qu'on peut invoquer les Maîtres Zen et les Moines en dépensant quelques points de Yang.

Un peu de technique

La configuration minimale annoncée est un 400 MHz, 64 Mo de RAM et une carte graphique 16 Mo. J'avoue que je n'ai pas eu l'occasion de tester le jeu sur une telle config, mais mes 70 ans d'expérience en matière de jeu vidéo me laisse penser qu'il faudra taper légèrement au-dessus pour profiter de Battle Realms. Un P III 500 devrait être suffisant, et Liquid conseille tout de même un P III 750, 128 Mo de RAM et une carte 3D embarquant pas moins de 32 Mo de RAM. Sur une config de ce type, effectivement, c'est parfait, fluide et rapide en permanence, un régal.





Bonne nouvelle, le pathfinding est absolument parfait. Même sur des cartes immenses, les unités peuvent se déplacer d'un coin à un autre sans problèmes. Bah je dis : « Chapeau bas, monsieur le programmeur ! »



arde-moi ça,
Motors à -0,32 !
J'aime beaucoup ta télé !
Ah oui, c'est vrai !
Je n'en ai pas.
Cette cravate ridicule...
Et là, vieux,
-8, -5, -3,7...
Aïe, ça déchante !
Dis-moi, qu'est-ce que
tu penses de ma femme ?
Elle est chouette !
Josette !
Haha... tu es bon,
John, tu iras loin !
Au fait, c'est toi qui a
racheté Hurley Motors ?
Bientôt ton tour, mon vieux,
tu vas mordre la poussière !
...Vache !
BANQUEROUTE CHEZ MUGLA MOTORS
"Aaah, j'ai tout perdu !"
The DAILY MOTORS
JOHN REDCAR SE FAIT DES DENTS EN OR.
De nombreux indicateurs et statistiques vous aident dans vos choix stratégiques.
Vous réalisez à l'écran, sur les 4 villes de votre marché, la pénétration de vos véhicules.
Le design de vos voitures évolue de 1950 à 2006.
Car Tycoon
Car Tycoon
Une stratégie économique bien trempée, du sang froid, de la patience...
un poil de truanderie, de l'espionnage, du sabotage, et un peu de chance.
Tout sera nécessaire à la réussite de votre empire automobile.
Gamekult : "Un gameplay dans la lignée des Simcity et autres Roller Coaster Tycoon".
www.cartycoon-online.com
www.fishtankgames.com
vectorcom
fishtank
Rien que pour vos jeux
ALERTEORANGE
© 2001 Ravensburger Interactive Media GmbH / © 2001 Produced by VectorCom.
Et ton chien, ça va ?......Oui......Il s'appelle toujours Sparky ?......Toujours................Quel con, ce chien !............En effet...



On le savait depuis la démonstration du Bourget l'été dernier : Flight Simulator 2002 est bien plus qu'une simple mise à jour d'une précédente version : c'est une petite révolution dans la simulation de vol civil, entre autres raisons parce qu'il intègre enfin toutes les fonctions de ses concurrents par-dessus un moteur graphique très largement supérieur à ce qui se fait ailleurs.

Flight Simulato

SIMULATION DE VOL CIVIL POUR TOUS JOUEURS E

Microsoft semble avoir enfin écouté les joueurs et avoir intégré les principales caractéristiques que ceux-ci réclamaient à cor et à coups de petits couinements timides. Le seul obstacle entre le passionné et FS 2002 est la puissance requise de sa machine. Si cela n'étonnera personne que je dise qu'il faudra pour beaucoup envisager une augmentation de sa configuration, cela pourra surprendre certains de savoir qu'à un niveau de détail supérieur, FS2002 est bien plus rapide que son prédécesseur. Du coup, ce n'est en rien une déclaration de guerre aux configurations moyennes (P III 700, Tnt2) qui auront droit à un jeu bien plus beau à vitesse égale, mais lorsqu'on voit le nombre d'options graphiques incroyables que le soft apporte, on se dit qu'on aurait tort de ne pas en profiter et de remettre la main au porte-monnaie. Basé sur le moteur de Combat Flight Simulator 2, Fs2k2 est bien plus performant que son prédécesseur. Pour avoir un nombre d'images/seconde tournant autour de 16-20, on ne demande rien de moins qu'un processeur cadencé à 900 MHz, 256 Mo de RAM et une Geforce de base pour profiter d'une résolution de 1024x768x32 avec toutes les options graphiques et scénaristiques accessibles réglées à fond. Si je précise cela, c'est parce que le soft ne donne pas accès à tous les réglages : une fois de plus, le bricoleur devra aller bidouiller le fichier de config avec le notepad et pousser le délire encore plus loin pour peu qu'il ait une Geforce 3 et un CPU à 2 GHz.

L'ATC : un univers aéronautique nous entoure

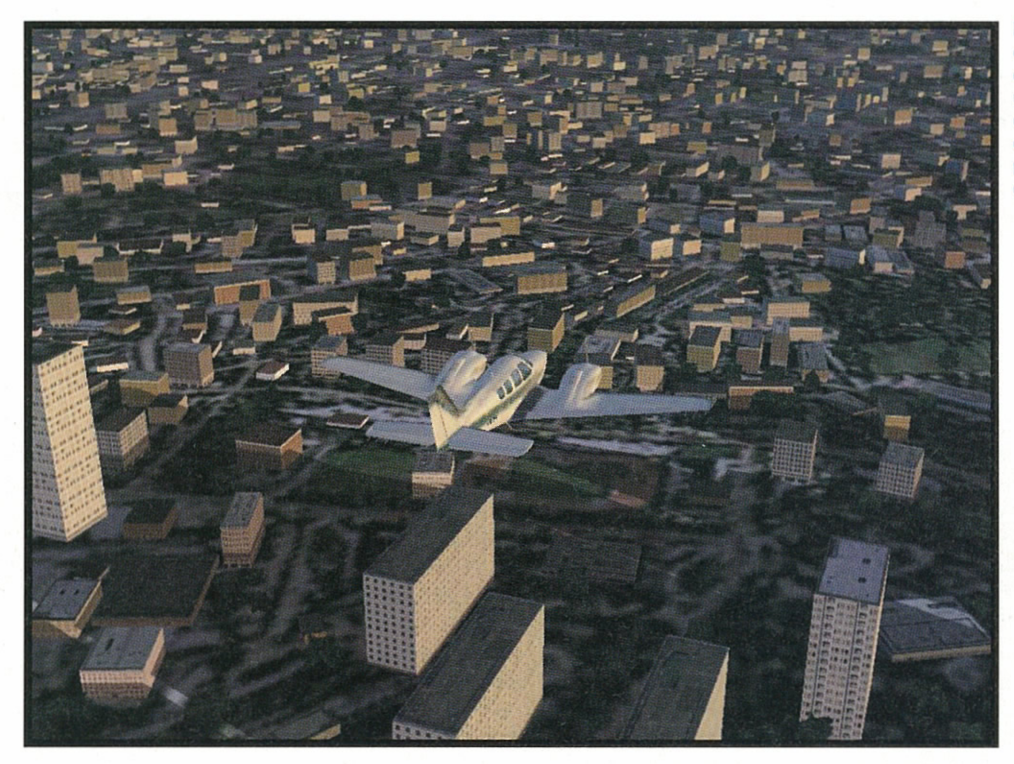
L'une des options les plus attendues était la gestion des radiocommunications. Ici, Flight Simulator nous fait la totale sans rentrer dans les petits détails. Une fois le plan de vol déposé, les contrôleurs nous prendront en charge d'un bout à l'autre du trajet. Les interlocuteurs sont aussi nombreux que dans la réalité : la tour de contrôle, le contrôle au sol, les centres régionaux, l'approche et les départs. Tout se fait à la fois d'une manière vocale (avec des sous-titres qui apparaissent dans une fenêtre translucide) et on y répond au clavier. Pour les plus fainéants, il suffit d'une seule touche pour régler automatiquement les fréquences (Radios et Nav) sur celles que l'on nous indique. Un véritable dialogue s'établit entre le pilote et l'ATC (Air Trafic Control), et parfois même une certaine confusion car nous ne sommes plus seuls sur la bande, FS 2002 gérant tout un monde aérien autour de nous : des avions décollent et atterrissent dans notre région, roulent au sol vers une piste, et des priorités sont données à certains alors que d'autres attendent dans les cieux une place pour atterrir dans un gros Hub. Au sol, pour nous aider à nous diriger, on a droit à des repères à l'instar de ceux de Fly! 2. En l'air, c'est tout de suite moins conciliant : une fois un plan de vol déposé, il faudra s'y tenir sans s'écarter de l'altitude établie, sous peine de se voir lâchement abandonné par la gestion du trafic aérien. Il est à tout moment possible de contacter les aéroports les plus proches de nous (une liste classée en fonction de leur proximité s'affiche) et de leur demander des choses aussi diverses que des autorisations pour traverser l'espace aérien, atterrir, faire un touch an go. Et, pour peu que l'on pénètre dans la zone de protection autour d'un autre avion, l'ATC nous contactera pour nous demander si on a ce dernier en vue, histoire d'éviter l'accident. En cas de pépin en pleine approche, la tour est capable de gérer un atterrissage loupé. Malheureusement, il ne pousse pas le délire jusqu'à nous donner des circuits d'attente précis. Pareillement, l'insertion dans le circuit se fait au petit bonheur, et seuls des vecteurs nous sont donnés en mode de vol aux instruments pour s'aligner sur la balise d'une piste. À ce moment, on indiquera juste notre position par rapport au tour de piste (vent arrière, en finale, etc.). Les avions dirigés par l'I.A. ne sont plus juste des éléments de décors statiques d'un aéroport : le gros 747 que vous avez juste à côté de vous décollera probablement à un moment donné, et, pour un peu que vous soyez réglé sur la fréquence au sol, vous entendrez les communications d'un avion précis. Il est d'ailleurs possible d'afficher au-dessus d'eux un texte avec leur immatriculation et leur distance.

r 2002

T E X P E R T S - P C CD-Rom



JOUABLE SUR PENTIUM III 800, 256 MO RAM, CARTE 3D **ÉDITEUR** MICROSOFT **DÉVELOPPEUR** MICROSOFT ÉTATS-UNIS **TEXTE ET VOIX** VF



l'Autogen est capable de tapisser une ville d'immeubles et de maisons par poignées de mille.



Le cockpit virtuel : ici un zoom sur des instruments (fonctionnels).

Ces appareils se servent de leurs feux de position, on voit leurs gouvernes bouger, les arrondis qu'ils effectuent à l'atterrissage avec leurs aérofreins et volets déployés.

Autogen : la bonne idée de l'année

L'Autogen, qui est l'option la plus attendue du jeu, n'est pas comme je m'y attendais une claque, mais bel et bien un coup de poing dans le pif asséné par un Cassius Clay au meilleur de sa forme. L'« Autogen », c'est le nom de baptême d'une partie du moteur graphique qui va se charger de remplir les textures au sol de milliers d'objets visibles en fonction de la nature de ces dernières : une étendue forestière se verra recouverte d'arbres, une texture de steppes, d'arbustes, et une texture urbaine, d'immeubles de types variés. Non seulement c'est beau, non seulement cela pousse le réalisme

Idéalement, il faudra posséder beaucoup de RAM et une « bonne vieille » GeForce3 pour profiter du jeu à fond.

Et maintenant, un peu de Tuning

Voilà quelques trucs pour tuner FS2002 comme une VR6 de prolo. La première chose à faire est d'augmenter la taille du cache des scénarios : les vols mettront plus de temps à se charger, mais ce sera tout benef' une fois en l'air. 250 Mo me semble être une bonne valeur.
Si les textures ne s'affichent pas assez rapidement à leur niveau de détail maximum, allez dans les options graphiques et réduisez un peu le niveau des FPS. Si cela ne marche pas, baissez d'un cran le niveau de l'Autogen.
Contrairement à FS2000, la distance de vue affecte bien moins les performances graphiques, et on peut la régler autour de 100 miles. L'option graphique qui n'abaisse pas trop la qualité de l'image est celle du réglage de la densité des nuages que l'on peut mettre à 32 sans faire trop souffrir l'aspect des nuées, et ce qui permet de rattraper beaucoup de fluidité dans une zone avec une météo chargée.



Drame du trafic aérien : un 737 frôlant un Cessna 172.


FS2K2 possède enfin des textures d'eau aux teintes radicalement différentes, en fonction de la position géographique.

graphique à un niveau rarement atteint (Paris cesse d'être un groupe de trois immeubles avec une tour Eiffel pour faire joli), mais, tout aussi important que la question esthétique, cela permet de donner une échelle lorsqu'on vole à basse altitude, ce qui est plus qu'utile. Je vous garantis qu'après un vol à vue avec l'Autogen activé, vous ne boufferez plus que de la simulation Microsoft jusqu'à ce qu'un autre concurrent s'y mette. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à des miracles : vous ne verrez pas des toits de chaume au-dessus de la Bretagne, ni des immeubles de style haussmannien sur les grands boulevards, mais le kit de développement qui sortira devrait permettre d'adapter le type d'immeubles en fonction du pays.


FS2002 possède une palette très variée de textures qui s'entrecroisent sans coupures visibles.

À la découverte du Globe

Les décors eux aussi ont été revus à la hausse. En fait, ils sont quasiment deux fois plus détaillés que ceux de FS 2000. Visuellement, c'est souvent stupéfiant, tant la résolution du maillage du terrain est élevée. En fait, la finesse d'une zone lambda du Globe est souvent équivalente à toutes les « scènes détaillées » que l'on trouvait en freeware et qui divisaient la vitesse du jeu par deux. Ici, au contraire, la finesse des reliefs n'affecte pas réellement la fluidité de FS2K2, et on reste ébahi devant les détails des scénarios génériques (zones non construites à la main, soit 99,99 % du terrain de FS). Mieux encore : non seulement, les versants des montagnes sont éclairés suivant la position du soleil, mais de plus les élévations projettent des ombres portées sur ce qui les entourent. Faites l'expérience avec une lumière rasante au-dessus d'un paysage montagneux, et vous arriverez à quelque chose de quasiment photoréaliste. La résolution des côtes (qui étaient taillées à la hache à deux mains dans FS 2000) a tout simplement quadruplé au point qu'on dirait du vectoriel. Du coup, avec une carte de la région, on peut reconnaître et trianguler en VFR pour peu qu'on soit au bord de mer ou à côté d'un lac. La cerise sur le gâteau, ce sont les textures au sol.

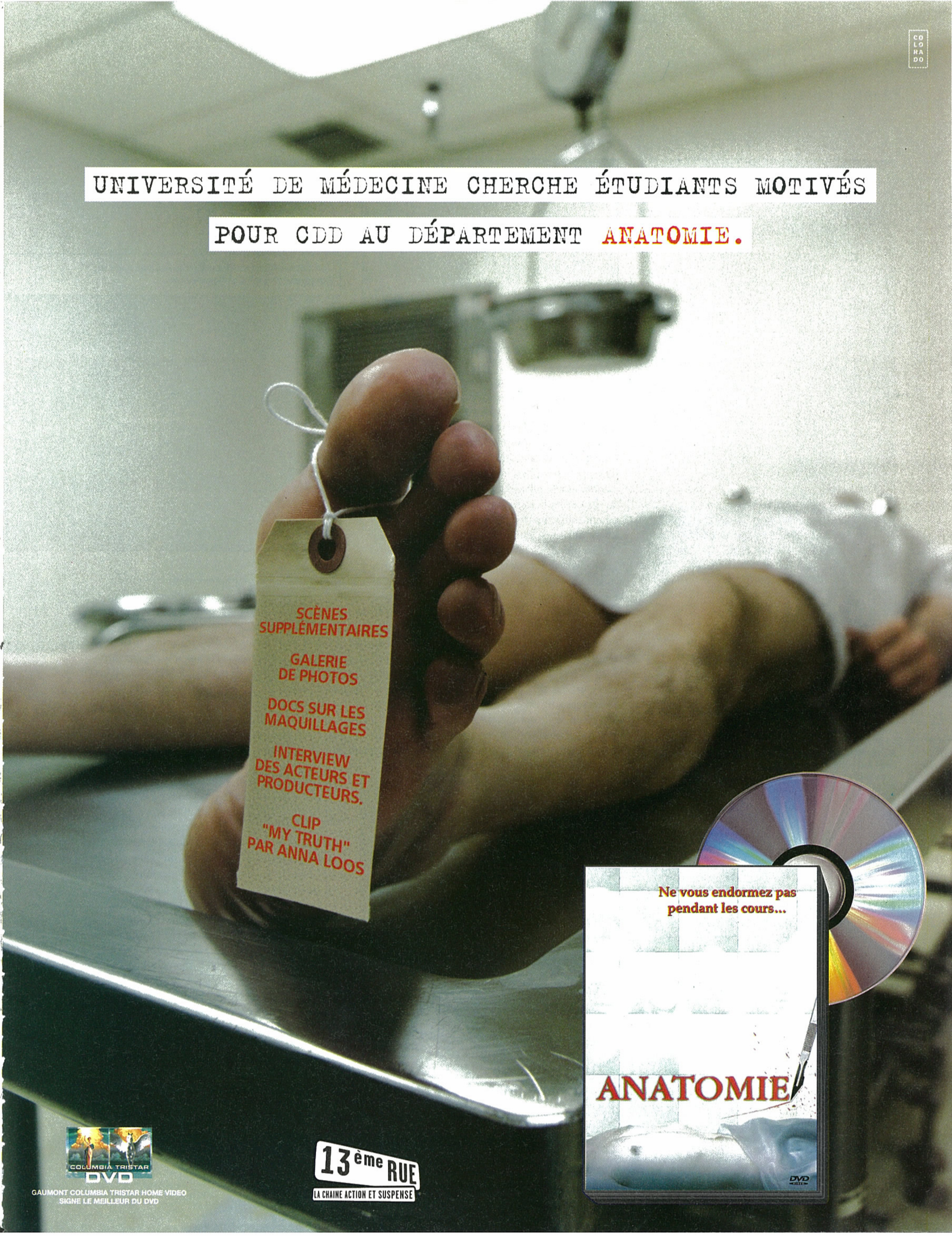



Au-dessus de 10 000 mètres, les réacteurs laissent des traînées de condensation.


Les plus gros aéroports sont détaillés comme dans les meilleurs add-on du genre.

Cockpit Virtuel

FS2KS, c'est le grand retour du cockpit virtuel. En vérité, celui-ci est si réussi qu'on peut difficilement repasser sous la vue 2D normale sans regrets. Tout à l'intérieur est éclairé et ombré en fonction de la position du soleil (y compris les boutons, switchs et manche à balai). On peut même voir l'hélice tourner à des allures variables. À l'intérieur, les gouvernes comme les instruments bougent et fonctionnent enfin, ce qui évite d'avoir à repasser en « vue normale ». Le seul défaut est que seuls les nouveaux appareils se voient équipés de ce cockpit, et qu'avant que nos freeware préférés en possèdent, de l'eau coulera sous les ponts.



UNIVERSITÉ DE MÉDECINE CHERCHE ÉTUDIANTS MOTIVÉS
POUR CDD AU DÉPARTEMENT ANATOMIE.
SCÈNES SUPPLÉMENTAIRES
GALERIE DE PHOTOS
DOCS SUR LES MAQUILLAGES
INTERVIEW DES ACTEURS ET PRODUCTEURS.
CLIP "MY TRUTH" PAR ANNA LOOS
Ne vous endormez pas pendant les cours...
ANATOMIE
COLUMBIA TRISTAR DVD
GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO SIGNE LE MEILLEUR DU DVD
13ème RUE
LA CHAINE ACTION ET SUSPENSE

La flotte aérienne s'agrandit

Côté nouveaux appareils, Grosoft, comme à son habitude, se repose sur ses lauriers ou plutôt sur ses dizaines de milliers de fans. Toutefois, on trouve quelques nouveaux appareils parmi les seize présents dans la version Pro du jeu. Tout d'abord, on découvre le Cessna Caravan qui existe en version amphibie. FS2k2 gère en effet les hydravions, et on a droit à de jolis effets à bord comme un roulis lorsqu'on est sur la flotte. Autre petit bijou, le Raytheon Beech Baron 58, et, comme gros porteur, le 747-400 dernier cri de chez Boeing mais qui fait pâle figure face à l'add-on PSS 747-700 (www.phoenix-simulation.co.uk) qui s'était payé un Mégastar dans notre fabuleux magazine. Pour l'instant ce dernier add-on souffre de quelques bugs sur FS 2002, mais un patch arrivera sous peu. Rappelons aussi au passage que le Concorde a disparu (on m'a juré à cor et à cri que ce n'était pas à cause de son accident mais à cause du « désintérêt des joueurs » pour cet avion). Je crois que le gars qui m'a dit ça croisait très fort tous ses doigts dans son dos. Côté modèle de vol des appareils, les options s'enrichissent de curseurs de réalisme et d'un système de gestion (et de création) de pannes bien plus étoffé que dans la version précédente.



Les lacs et la mer offrent des reflets de soleil.

Jamais on n'aura vu des reliefs aussi fins dans un jeu reproduisant le globe terrestre.

Celles-ci atteignent une résolution de trois ou quatre mètres par pixel. Comme dans FS 2000, elles s'affinent au fur et à mesure plus ou moins rapidement selon la puissance du processeur et la quantité de mémoire disponible (voir encadré tuning). Le bénéfice immédiat est l'intégration de tous les aéroports, routes et fleuves qui n'apparaissent plus comme des polygones posés au-dessus des textures du sol, mais bel et bien comme faisant partie de ceux-ci. Du coup, ils ne jurent plus avec le reste du paysage, il est difficile de les repérer (ce qui est bien plus réaliste), et fini le cauchemar des autoroutes ou des pistes mal posées, flottant à dix mètres du sol. FS2K2 offre aussi une foule d'effets graphiques inédits : un gros porteur soulève un nuage de poussière lorsque ses roues touchent le sol, un hydravion laisse éclaboussures et sillage derrière lui. La grande majorité des objets en 3D (tout, sauf les arbres) projettent des ombres au sol, les cockpits des appareils se parent de mille reflets, tout comme l'eau qui scintille et est animée. Cette dernière existe en plusieurs tons pour représenter les différentes profondeurs aux abords des côtes. Dans ces zones, on peut voir des vagues bordant les plages et le soleil se refléter sur l'eau. À 30 000 pieds, les gros porteurs laissent des traînées de condensation partant de chacun de leurs réacteurs. La météo, elle aussi, profite de la nouvelle donne d'effets graphiques qu'apporte FS2K2 : les nuages sont encore plus variés qu'avant et épousent les contours des montagnes avec précision. La météo réelle est mise à jour couramment, et on peut afficher (puis imprimer) une carte des secteurs régionaux pour voir les conditions qui y règnent. La pluie et les secteurs venteux (vents dominants, courants régionaux) sont eux aussi gérés pour encore plus de réalisme.

Notez l'ombre portée du flanc de montagne sur le versant éclairé de la colline.



FS2K2 : un gros bond en avant dans les caractéristiques

Comme les dernières versions de Windows, FS 2002 empêche d'installer et d'écraser n'importe quoi dans le dossier du jeu et couinera au moindre add-on un peu zarbi qu'on veut y glisser. Pour les fans de vols transatlantiques qui ne veulent pas passer quinze heures devant leur moniteur, l'autopilot de Flight Sim résiste à une vitesse de jeu accélérée jusqu'à seize fois (contre x4 dans FS 2000). De plus, il dispose de performances bien meilleures pour accrocher une balise et tenir une pente de descente sur un ILS. Bien sûr, tous les avions freeware disponibles sont compatibles avec le jeu tout comme les scénarios (note pour les connaisseurs : tout le contenu de ce que l'on met dans le dossier « add-on » se retrouve en priorité haute dans les bibliothèques de scènes). Le menu de création des vols est bien plus clair qu'avant, et dans le menu de l'aéroport, on peut choisir, en plus des pistes disponibles, celle qui est active (la mieux orienté au vent debout). Les avions sont désormais classés par constructeur (une nouvelle ligne est à insérer dans les avions freeware pour bien les ranger), et on trouve même une fonction de Push back pour les gros porteurs.


Les quais : on ne voit pas encore les bouquinistes. Peut-être dans FS 2004...

Flight Simulator 2002 offre à nos yeux les paysages les plus réalistes de la Terre que l'on ait pu voir sur un jeu PC.

Qui aime bien, médit bien

FS 2002 n'est pas un jeu parfait, et en attendant un patch qui ne tardera pas à venir, passons en revue les bugs et les petits trucs gênants. Côté paysages, les États-Unis sont une fois de plus les mieux servis (mais cela s'améliore tout de même grandement en Europe). Les plus touchées sont les îles dont la précision des reliefs n'atteint pas le niveau du reste. Si cela ne gêne pas dans l'atoll des Maldives ou le point culminant se situe à +4 mètres au-dessus de la mer, l'île de Saint-Martin est désespérément aplatie alors que son aérodrome est l'un des plus dangereux à cause des montagnes environnantes. Côté météo, il n'y a pas de transition douce entre les zones nuageuses, ce qui n'est pas du plus bel effet lorsque cela change brutalement. Rarement, l'Autogen place les arbres un peu trop près des aérodromes (surtout les plus petits avec une unique piste en herbe). Du côté purement graphique, le plus gros bug (pas vraiment gênant) concerne la taille des arbres par rapports aux immeubles ou inversement : l'un ou l'autre de ces objets est trop grand d'un tiers. Ainsi, rares sont les sapins qui ne dépassent pas l'immeuble de trois étages. Le fait que les routes aient été transformées en textures enlève le trafic routier (qui était simulé avec des points lumineux animés à la tombée de la nuit). L'ATC souffre quant à lui du fait que le plan de vol n'est pas évolutif : par exemple, il est impossible de demander à changer de niveau de vol au beau milieu du parcours, ce qui peut être gênant en cas de rencontre avec le traîneau du Père Noël à la même altitude. Reste aussi le problème de la version pro (plus chère), dont la simple existence est assez contestable puisque la version « normale » se contente d'ôter quelques appareils. La pro intègre Flight Instructor, un module permettant de donner des leçons de pilotage en réseau. Enfin, ce n'est pas cher payé sachant que pour un franc de plus, Bill Gates vient en jet privé chaque mercredi pour venir faire le ménage chez nous. Mais là, je m'avance peut-être.

Bob Arctor


Les fantastiques effets aquatiques de FS 2002.

À l'intention des développeurs

Contrairement à son habitude consistant à lâcher dans la nature des SDK, Microsoft fait appel à Discreet et à son logiciel Gmax. Gmax servira tout simplement à réaliser des objets 3D allant de l'avion à l'arbre, en passant par les poneys morts si le cœur vous en dit ou juste si vous détestez les poneys comme moi. La bonne nouvelle c'est que le soft est dispo et gratuit dans sa version basique. Les développeurs, eux, devront mettre la main au portefeuille pour sortir des add-on commerciaux. www.discreet.com/products/gmax/gmaxconsumer/index.html

Un peu de technique

Flight Sim est un jeu bien rodé techniquement parlant. Cependant, la touche zoom arrière (sur un clavier français) fonctionne aussi bien que dans FS2000 c'est-à-dire pas du tout. Au passage, signalons que le moteur graphique a atteint une telle complexité que, dès qu'on touche à quoi que ce soit dans les options (susceptible d'affecter l'heure, la saison ou position de l'avion) au cours du vol, on aura droit à un nouveau loading du terrain et des textures, ce qui prend parfois une vingtaine de secondes. Finissons enfin notre liste de regrets par la taille du jeu sur le disque dur qui atteint les deux gigas pour une installation complète (que je conseille fortement). Naturellement, il fonctionne parfaitement sous XP.


Des cockpits de plus en plus réussis.

En Deux Mots

FS2002 n'est pas une simple amélioration de FS2k. C'est un produit refondu en quasi-totalité, enfin arrivé à une maturité digne de son grand âge (20 ans), et tout simplement la meilleure version de ce jeu depuis FS6. Non seulement tous les paris ambitieux des développeurs ont été tenus pour faire de cette simulation la plus complète à ce jour, mais la représentation des paysages extérieurs est de loin la plus réaliste du monde des jeux vidéo. Une version indispensable tant pour le nouveau venu que le fanatique de longue date.

- + L'Autogen et les nouvelles textures donnent des paysages quasiment photoréalistes
- + Les villes remplies de milliers de bâtiments
- + La présence d'un véritable monde aérien contrôlé par l'ordinateur
- − Il va falloir racheter du matos pour avoir droit au plus beau
- − Des fonctions d'ATC quelque peu limitées

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
86	90	92


Les textures d'hiver et des sapins à perte de vue recouvrent cette région de Suisse. Euh non, du Nebraska. À moins que ce soit en...



J'avoue qu'il y a trois ans, lors de mon premier contact à l'ECTS avec ce jeu et avec son développeur Oleg Maddox, j'avais été à la fois impressionné par la qualité générale de ce qui n'était encore qu'une ébauche du jeu dont nous disposons aujourd'hui, et inquiet pour la partie ludique de ce qui s'annonçait plutôt comme une simulation pointue. Les quelques mots échangés lors de la présentation avec mon hôte, m'expliquant que son équipe venait de l'aéronautique militaire et d'autres services dont il préférait ne pas parler, ne m'avaient pas beaucoup rassuré. C'est donc d'un cœur lourd que je me dirigeais vers le stand de Microsoft pour tester

IL-2 STURMOVIK

ALORS INSPECTEUR CLOUZOT, ELLE EST OU LA LIGNE D'INFO ? DANS TON...

Depuis des années, nous pilotons les appareils occidentaux et nippons présents dans les simulateurs de combat de la Seconde Guerre mondiale élaborés outre-Atlantique. Il était temps que l'on découvre de nouveaux avions. C'est ce que nous propose ce jeu, le meilleur du genre auquel il m'ait été donné de jouer à ce jour !

quelques minutes de plus la bêta de Combat Flight Sim 2. Maintenant que je viens de jouer à Il-2, de nombreuses phrases de Oleg me reviennent en mémoire et je dois admettre qu'il a parfaitement réussi à créer le jeu dont il m'avait entretenu. Je ne me remémore pas sans un certain amusement son allusion à CFS2, m'assurant sur un ton dramatique qu'il n'avait en aucun cas l'intention de faire un simulateur de combat « à la Microsoft », mais un jeu qui serait vraiment réaliste. Disons-le encore une fois, bien que je ne renie pas le premier CFS, le pari de l'équipe russe est gagné, et Il-2 est tout simplement le meilleur simulateur de combat aérien de la Seconde Guerre mondiale tournant à ce jour sur un PC. Grâce à ses différents niveaux de paramétrage de la difficulté, il est à la portée des débutants et assurera aussi de nombreuses heures de plaisir aux plus exigeans des passionnés du genre. Mais attention, même dans le mode le plus facile, les appareils conserveront leur personnalité, et il sera toujours possible de décrocher, même si on rattrape alors l'avion très aisément. C'est vraiment une très bonne surprise, car doser la difficulté minimum d'une simulation sans en faire un jeu d'arcade n'est pas donné à tout le monde ! De plus, c'est au service de la seule chose qui compte pour







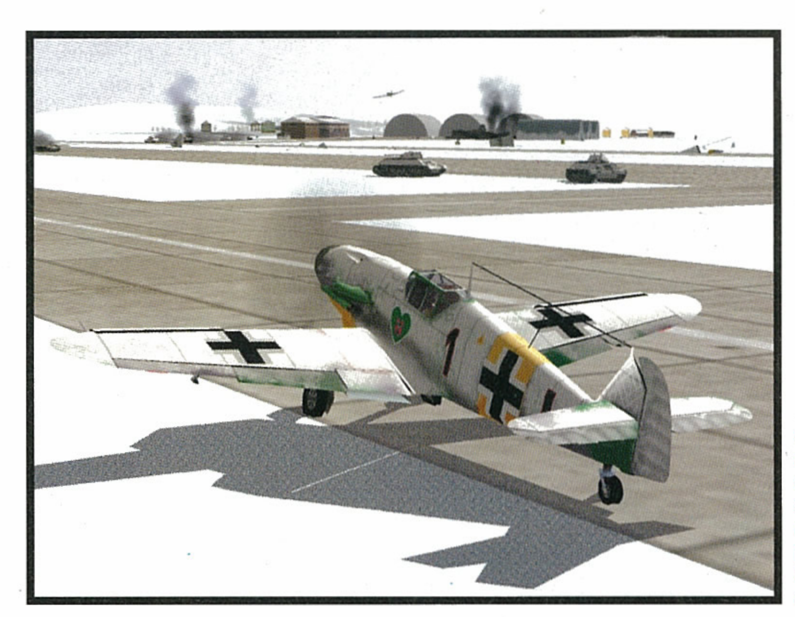


Jouable sur Pentium III 800, 256 Mo Ram, GeForce 2 ou Radeon **Éditeur** Ubi Soft **Développeur** Maddox Games Russie **Texte et voix** VOST

Multijoueur	
Internet dogfight	32
Internet coopératif	16
LAN dogfight	32
LAN coopératif	16

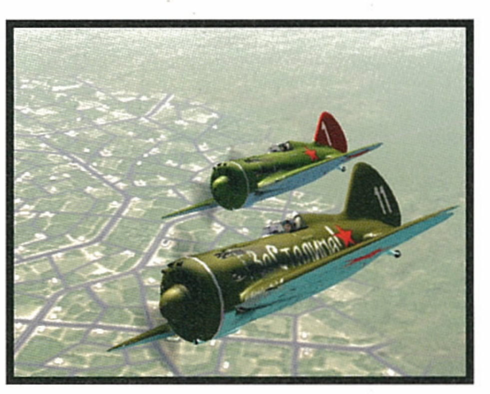

MEGASTAR
joystick

ceux qui aiment les simulateurs de combats : les sensations. Et ici, elles sont présentes. J'ai fini bon nombre de missions avec les mains moites, parfois en sueur et épuisé d'avoir dû me concentrer de très longues minutes aux prises avec des adversaires coriaces, en proie aux sautes d'humeur de mon appareil et surtout à me battre avec les éléments. Jamais, dans un simulateur de combats, les conditions météo n'avaient été aussi bien rendues. Et je ne vois guère que FS 2002 qui puisse égaler Il-2 à ce niveau. Traverser une purée de pois et découvrir un canon de Flak au dernier moment est une expérience intense qui n'est égalée que par un combat aérien dans les nuages où l'on se demande à tout moment pourquoi on n'a pas encore percuté l'avion ennemi... Rien que pour écouter le bruit de la pluie sur mon appareil à différentes altitudes, j'ai passé de nombreuses heures dans un ciel virtuel. D'accord, je suis un dangereux maniaque, je le reconnais... Autre signe que ce simulateur de combats est extraordinaire, on ne peut plus s'arrêter de jouer. Au début, on est tenté par le pilote automatique qui fait relativement bien son travail, mais après une mission réussie, on ne peut s'empêcher de rentrer « à la main » jusqu'au terrain. Là commence le bal des atterrissages. Après avoir demandé l'autorisation d'atterrir, on attend l'accord du contrôle au sol. En général, on atterrit suivant son numéro. Quand on commence au bas de l'échelle, sous-off, on est souvent le dernier à se poser. On assiste alors à un ballet d'avions qui effectuent leur approche pendant que d'autres tournent au-dessus de l'aérodrome en attendant leur tour. Si l'on s'approche un peu, on peut voir les avions qui se sont posés, et rouler tranquillement jusqu'à leur emplacement de parking. S'il y a le moindre problème dû à l'activité sur la base, le contrôle vous demandera de remettre les gaz et de recommencer votre approche. Ce qui est plutôt sympa, vu que cela évite de s'incruster dans un collègue qui traverse une piste ou roule encore dessus.
Le problème survient lorsque l'on rentre de mission en ayant subi quelques dégâts. Poser un appareil auquel il manque un morceau de la queue ou dont les ailes sont criblées de balles est déjà suffisamment stressant sans que des crétins ne vous demandent de jouer au manège enchanté. Il faudra alors griller tout le monde et se présenter sur le terrain malgré les injonctions du contrôleur et l'engueulade du chef de groupe qui n'aime pas que l'on ne reste pas groupé. Si l'affaire se passe mal, mais que vous êtes entier, vous verrez votre pilote sortir de l'appareil et se jeter au sol avant que l'avion n'explose. Très classe ! Mais la mission sera tout de même ratée, et vous serez bon pour la recommencer si vous ne voulez pas perdre votre personnage. L'ambiance sonore a été particulièrement soignée et les communications avec les coéquipiers tiennent pour une bonne part au réalisme des missions. En fonction de son grade, on peut demander un cap de retour à la base, de l'aide aux équipiers ou ordonner un changement de formation, attaquer une cible ou un poursuivant etc. Les communications se font dans la langue du pilote, en russe ou en allemand, sous-titré à l'écran dans la langue de la version jouée.


Un Messerschmitt Bf 109 essaie de décoller pendant une attaque. Quand on vous dit que c'est le plus beau simulateur de combats que l'on ait vu à ce jour !


La météo est très bien rendue et joue un rôle important lorsqu'il s'agit de trouver l'ennemi.


Le moteur graphique affiche des couches de décors superposés qui sont réalistes, quelle que soit l'altitude.


Ce I-16 est celui du premier as russe, le capitaine Safonov, 25 victoires. Sur le fuselage est inscrit : « Pour Staline ! »

Kamikazes soviétiques

Les Russes pratiquèrent l'abordage aérien durant toute la guerre. 561 « taran » furent ainsi conduites et amenèrent la perte de 272 bombardiers et 312 chasseurs. Le premier abordage fut mené 55 minutes après le début de l'attaque allemande par un pilote qui jeta son I-16 sur un He 111 et qui sera tué sur le coup. Plus chanceux, héros populaire, le Lt Kobzan utilisera quatre fois cette technique et survivra à la guerre... En octobre 1942, les pilotes allemands reçurent une note officielle leur adjoignant de conserver leur calme face à ces attaques qui les démoralisaient !

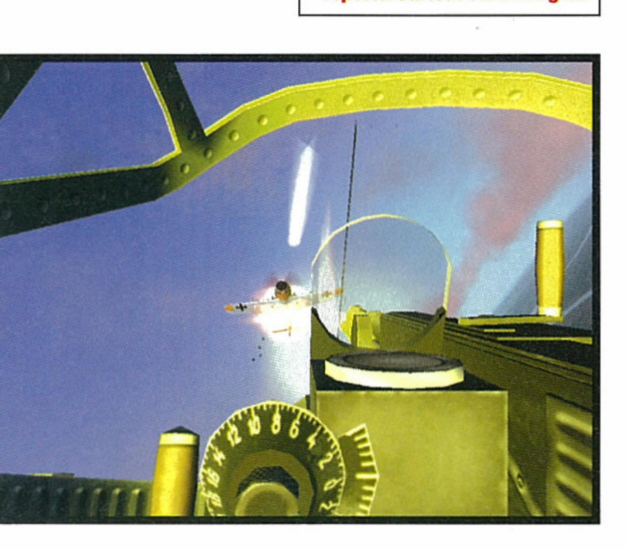
La Polka piquée

L'Illyushin 2 ou IL-2 Sturmovik est l'appareil d'attaque au sol qui donne son nom au jeu. Construit en très grand nombre, il s'avérera être le meilleur bombardier en piqué de la guerre. Les témoignages de surprise des Allemands qui le découvrent en combat abondent et décrivent tous la même stupéfaction face à sa solidité. Sa cellule blindée restait le plus souvent intacte lorsque l'avion s'écrasait, donnant à son équipage un sentiment d'invulnérabilité qui lui permettait d'accomplir des prouesses sur les champs de bataille. Pour ces mêmes raisons, il devint très tôt le cauchemar des Allemands : « … Nous nous trouvions derrière et au-dessus de l'ennemi. Nous avons divisé le schwarm en deux groupes de deux appareils et piqué pour attaquer. Nous avons tiré sur les chasseurs et nous avons tout fait pour rendre la vie déplaisante au Schlachtflieger. J'ai attaqué l'avion qui se dirigeait vers la gauche, je m'en suis rapproché rapidement et j'ai ouvert le feu à une distance de 70 à 100 mètres. Je suis parvenu à le toucher plusieurs fois, mais mes coups n'ont pas ébranlé l'IL-2. Son fuselage fortement blindé lui a permis de résister à des obus de canon de 2 cm ! » Erich Hartmann (Jäger, Manfred 1995 - « The Most Successful Fighter Pilot in the World » - Motorbuch). Une campagne est évidemment dédiée à cet appareil mythique qui donne son titre au jeu... Deux autres le sont pour la chasse, l'une soviétique, l'autre allemande. Elles vont de 1941 à 1945 et comprennent les batailles de Smolensk, Moscou, Stalingrad, Koursk, Kouban, Crimée et Berlin. Commençons par l'IL-2, c'est tout de même la vedette qui donne son titre à la simulation. Au début de la guerre, peu de temps après l'invasion allemande de juin 1941, vous êtes affecté à une escadrille équipée du premier modèle d'IL-2 qui ne possède pas encore de mitrailleur arrière. Disons tout de suite, pour lever le suspense, que sur les modèles ultérieurs, il sera possible de jouer le mitrailleur et de switcher les rôles suivant ses désirs. Mais revenons au début de la guerre à l'Est... La première mission consiste à aller s'entraîner à l'emploi de ses différentes armes sur des véhicules allemands capturés et disposés dans deux champs signalés à côté d'une forêt. Bon, pas de quoi en faire un plat, mais cela permettra de prendre l'avion en main. Après avoir mis le contact et craché de beaux nuages de fumée noire du capot, on est surpris par la « relative » stabilité du monstre qui s'élance sur la piste. Le décollage s'effectue sans problème et la prise en main est facile. Direction les cibles. Un coup d'œil sur la carte, et le cap est pris. Là, deux options sont possibles : soit on y va en volant, soit on enclenche le pilote auto et le temps accéléré pour arriver plus vite sur l'objectif. Impatient comme vous êtes, vous allez opter pour la seconde solution. Ne vous inquiétez pas et souvenez-vous de ce que vous avez lu plus haut ; cela ne durera pas, et bientôt vous vous surprendrez à voler les missions entières, juste pour le plaisir de voler et de regarder le paysage. Nom de Dieu ! À ce moment-là j'aimerais bien que vous vous rappeliez qu'on est en guerre. Tas de lézards mal baignés ! Une autre bonne raison pour ne pas abuser du pilote auto et du temps accéléré,

Beaucoup de joueurs vont découvrir qu'il y avait AUSSI des avions russes pendant la Seconde Guerre mondiale...



On peut afficher la carte en vol et utiliser le zoom pour se repérer. Surtout sur la neige...



Sur le Net

www.il2sturmovik.com/ (site officiel)
www.il2center.com/ (infos et avions)
http://gc3.normandie.niemen.free.fr/ (escadrille française. Bravo !)
http://normandie.niemen.free.fr/ (site historique)
http://pratt.edu/%7Ersilva/sovwomen.htm (consacrés aux femmes pilote russes)
http://flyinglegends.free.fr/ (Web de l'aviation de la Seconde Guerre mondiale)

Les appareils que l'on peut piloter

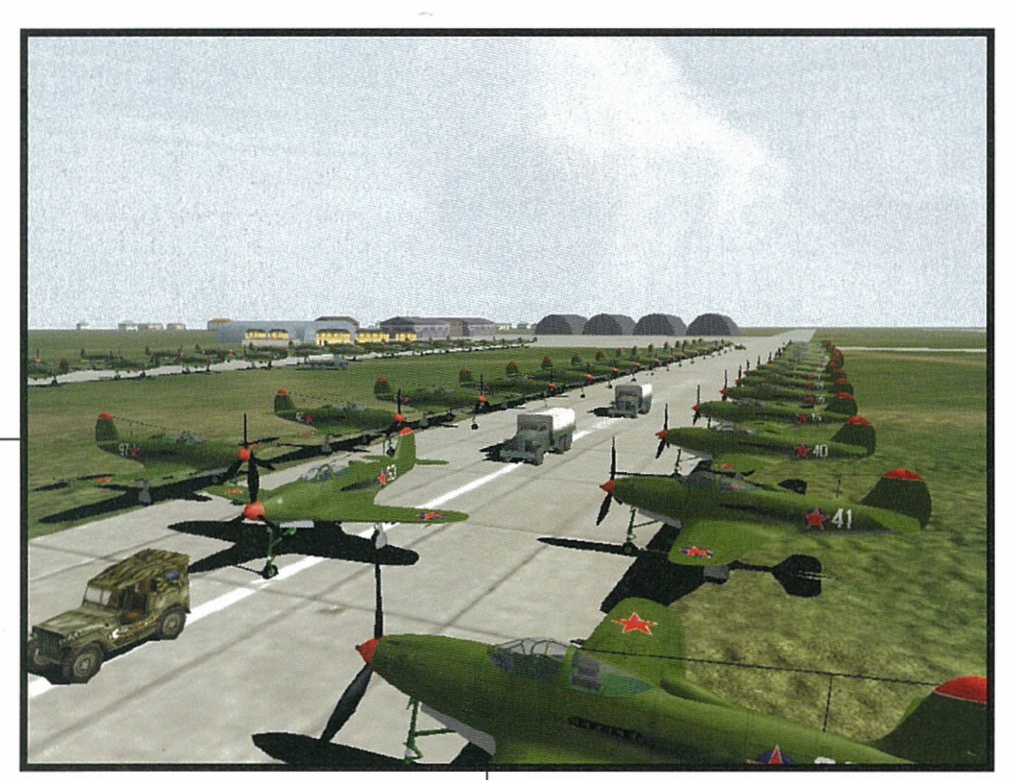
IL-2, IL-2M Type-2, IL-2 Type 3, IL-2 Type 3M, IL-2T, IL-2I, LaGG-3, LaGG-3-IT, MiG-3, MiG-3ud, MiG-3U, La-5FN, Yak-1b, Yak-7, Yak-9T, Yak-9K, Yak-9U, Yak-3, P-39N-1, P-39Q-1, P-39Q-10, Bf-109F-2, Bf-109G-2, Bf-109G-6, Bf-109G-6AS, FW-190A-4. avec leurs variantes cela fait 31 types russes, américains et allemands.



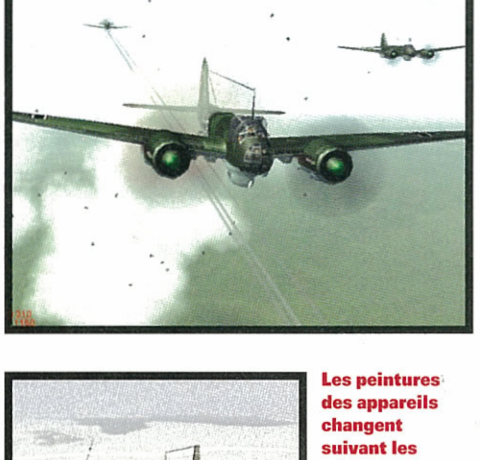


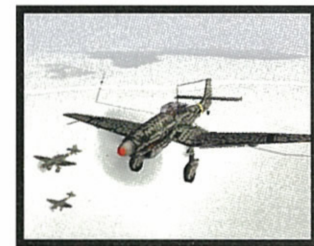
Le cockpit de l'Il-2. On peut se déplacer à l'intérieur du cockpit à l'aide du chapeau chinois du joystick ou à la souris. Bien sûr, tous fonctionnent en temps réel !





Le Bell P-39 qui n'avait pas la cote auprès des aviateurs américains fut envoyé en masse en URSS et devint l'avion de nombreux as soviétiques.





Les peintures des appareils changent suivant les saisons. Ici un Stuka de la collection automne/hiver 42/43.

Le jour de gloire...

Le 19 août 1944, les pilotes français de Normandie-Niemen remplacent leurs Yak-9 par des Yak-3s. Le 16 octobre suivant, ils abattent 29 appareils allemands sans une perte et, à la fin de la semaine, ils auront assuré la destruction de 92 avions ennemis en 480 sorties. Le 28 octobre (à quelle heure ? ndrc), Roland de la Poype est le premier Français à recevoir la médaille d'or de héros de l'Union Soviétique, la plus haute décoration militaire russe . Ceux qui s'appelaient entre eux les « Rayaks », du nom de la base qui avait vu leur formation, devenaient des héros de la grande guerre patriotique. Créée à la fin de 1942 par le général de Gaulle qui souhaitait que des combattants français soient présents sur tous les fronts, l'escadrille Normandie devient Normandie-Niemen en juillet 1944 sur ordre personnel de Staline. Il s'agissait de récompenser la conduite de l'escadrille dans la bataille qui porte le nom de cette rivière. À la fin de la guerre, elle totalisera 273 victoires homologuées et aura perdu 42 pilotes. Malheureusement, la guerre froide fera passer dans un relatif oubli ces pilotes qui s'étaient battus pour la bonne cause, mais « du mauvais côté »...

c'est que la route recèle bien des surprises à qui sait les découvrir. Et même dans cette première mission, sauf que là, c'est facile à trouver ! Sur la carte s'affiche soudain des appareils bleus. Bleus = ennemis. Nous, on est les rouges. Ceux qui ont fait leur service militaire se rappelleront de ces définitions à la portée de n'importe quel engagé, sauf qu'à l'époque c'était le contraire, on n'était jamais les rouges... Bon, ici on est donc les rouges, bien que votre appareil perso soit plutôt blanc. C'est normal, c'est pour le distinguer ; s'il n'y avait que des rouges, vous ne sauriez pas celui qui est le vôtre sur la carte. Bon, je vois qu'il y a un engagé qui ne suit plus, alors je récapitule. Bleu c'est allemand, rouge c'est russe, et blanc c'est vous, que vous soyez dans un camp ou dans l'autre. Notez que ça ne fait pas de vous un Russe blanc, mais je m'égare... Donc, je suis dans mon appareil blanc sur la carte et je vois des bleus. Bien que je sois en mission d'entraînement, ma curiosité est la plus forte et je me dirige vers eux. Bien sûr, c'est virtuel. Si on meurt, on peut recommencer... Heureusement, car il s'agit de deux Messerschmitt 109 ! Si vous survivez, vous aurez découvert la mission secrète et vous n'aurez même plus besoin de procéder aux différents essais d'armes pour passer à la mission suivante. Je vous conseille néanmoins de vous entraîner pour que les bombes, roquettes, canons et mitrailleuses n'aient plus ensuite de secrets pour vous.

Les communications se font dans la langue du pilote, en russe ou en allemand, sous-titré à l'écran.



Yak-di-Yak !

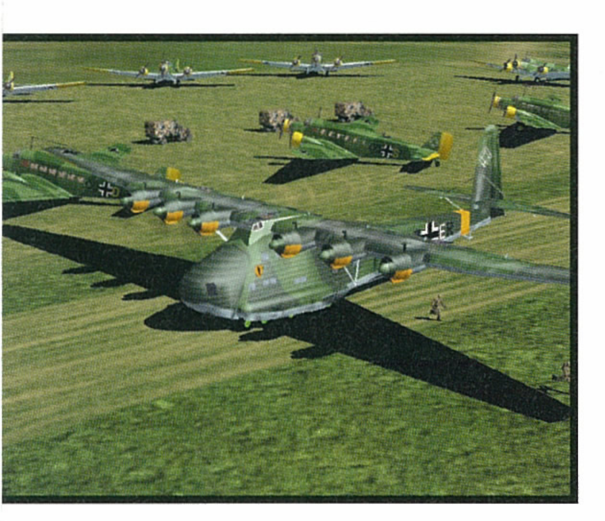
Heureusement que le niveau de difficulté est paramétrable car en mode normal, il n'est déjà pas évident de faire décoller un appareil et de survivre à une mission. Chaque avion possède ses points forts et ses défauts, et il faudra de nombreuses heures de vol pour dompter une monture. Rien qu'au décollage, les différences sont significatives, et il faudra savoir jusqu'où jouer du palonnier pour compenser en fonction du modèle. L'Il-2 avec sa cargaison de bombes et de roquettes demandera un peu de temps pour prendre de la hauteur, et sortir d'un piqué après une attaque demande un peu d'entraînement. Les chasseurs de conception soviétique, y compris le Yak-1 du Normandie-Niémen, sont un peu moins vicieux à basse altitude que les appareils allemands et surtout se posent plus facilement. Le Messerschmitt Bf109 est un pur-sang qu'il faudra apprendre à dompter pour en tirer le meilleur en combat. Mais après quelques heures de vol, on se surprend à le sentir d'instinct et on l'apprécie ensuite de plus en plus. Ce n'est pas le moindre mérite de l'équipe de Maddox

VOS AMIS VOUS ONT PROMIS QU'ILS SERAIENT TOUJOURS LÀ POUR VOUS... MAINTENANT VOUS POUVEZ LE VÉRIFIER.

AVEC LES MESSAGES ÉCLAIR, AOL EST LE SEUL À VOUS OFFRIR UNE MESSAGERIE INSTANTANÉE PRÉ-INSTALLÉE SUR SON LOGICIEL POUR VOIR SI VOS AMIS SONT CONNECTÉS ET DIALOGUER EN DIRECT AVEC EUX.

DEMANDEZ VOTRE KIT GRATUIT AOL : **0 826 02 6000** (0,15 € soit 0,98 F TTC/MIN) OU WWW.AOL.FR





Des débuts difficiles

Le 22 juin 1941, lorsque l'Allemagne et ses alliés (Roumanie, Hongrie et Finlande) se lancent à l'assaut de l'URSS, leur progression dépasse les prévisions les plus pessimistes de l'état-major allemand. L'Armée rouge ne s'est pas encore remise des purges des années 1937-39 et Staline ne croit pas à l'attaque malgré les avertissements répétés de ses meilleurs agents. Les forces aériennes soviétiques (V-VS) alignent 12 000 appareils, mais ils sont en majorité dépassés. Seuls 2 739 avions sont de conception moderne (Yak-1, MiG-3, LaGG-3, Te-2 et IL-2). Les Allemands engagent 2 770 avions dont 830 Bf 109 E-7 et F-2. À la fin de la première journée, les Soviétiques ont perdu 1 136 appareils, dont 336 en combat aérien (chiffres officiels) contre 59 avions allemands et ils en auront perdu 4 017 à la fin de la première semaine de combat (contre 150 allemands)...Pour combler ces pertes, les Américains livreront aux Russes 14 450 appareils et les Anglais 3 384. Fin 1942, l'industrie aéronautique russe réorganisée à l'Est tournera à plein régime et produira ensuite en grande quantité des appareils équivalents aux meilleurs chasseurs allemands comme le La-7 ou le Yak-9.



Rattraper un Me 262 à réaction n'est pas à la portée de n'importe quel appareil soviétique.

Games que d'avoir aussi bien su retranscrire la personnalité des différents appareils et nous délivrer de telles sensations de vol. Préparez-vous à passer de nombreuses heures en compagnie de votre avion préféré ! En mode difficile, le jeu devient réservé à une petite élite de mordus qui prendront non seulement plaisir à dominer la bête, mais se complairont à ne plus bénéficier de la facilité qu'offrent les vues extérieures et même à devoir identifier les appareils de visu. Pour qui ne connaît pas encore l'aviation russe de l'époque, c'est une expérience intéressante et j'avoue m'être fait descendre par un Focke Wulf que j'ai laissé approcher sans méfiance parce que je l'avais pris pour un LaGG3… Le début de la campagne permet d'admirer des Polikarpov I-16 et I-153 que l'on n'avait jamais vus jusque-là dans un jeu. Ils font partie des 37 avions présents dans le jeu, mais que l'on ne peut pas piloter. Il arrive qu'on range son avion à côté d'eux sur un aérodrome, et c'est une bonne occasion pour les observer. Nul doute que les amateurs d'appareils de l'époque vont éprouver la même jubilation que moi en découvrant ce nouvel univers. Il était temps que les Russes nous proposent leur guerre, après dix ans à piloter des Mustang, ça rafraîchit ! Tiens pendant que j'y pense, avez-vous remarqué que les chasseurs russes possèdent des noms avec des chiffres impairs, Yak1, Yak3, Yak9, Mig1, Mig3, La-5… tandis que les bombardiers ont des chiffres pairs ? Je ne sais pas si ça peut vous aider dans le jeu, mais cela vous permettra peut-être de briller dans les dîners (d'aviateurs) en ville. En plus des campagnes, on trouve des missions simples, malheureusement trop peu pour l'instant, et surtout, limitées pour les pilotes français de Normandie-Niémen au seul Yak1, alors qu'ils ont ensuite piloté des Yak-9 puis des Yak-3 (je sais, c'est pas logique…), un éditeur de missions simples et un générateur de scénarios. L'éditeur permet d'essayer tous les avions pilotables pendant les campagnes et d'affronter des as allemands comme Hartmann (le plus grand as de la guerre avec 352 victoires) ou Nowotny, mais aussi français et russes avec les appareils qui les ont rendus célèbres. Le générateur est là pour prolonger indéfiniment la vie du jeu et devrait permettre aux accros d'échanger des cartes via le Net. Il vous permettra de créer manuellement des missions complètes en développant de manière approfondie toutes les nuances possibles. Cette interface diffère considérablement de l'interface générale du jeu et repose, pour sa plus grande part, sur les menus déroulants. L'éditeur peut fonctionner dans les modes 2D et 3D. Le mode 3D peut être très utile pour indiquer la position exacte d'objets terrestres. Par exemple, il permet aux chars en défense d'utiliser plus efficacement des boucliers naturels. Il ne reste plus qu'à jouer en réseau et sur le Net jusqu'à 32 et 16 en mode coopératif. De la bien bel ouvrage, M'sieur Maddox, on attend votre prochain jeu avec impatience. D'autant que l'on sait déjà qu'il aura pour cadre le front de l'Est, fera intervenir des chars et utilisera le moteur d'Il-2. Mais non, pas des chars avec des moteurs d'Il-2… Relisez la phrase. Pendant ce temps-là, je retourne aux commandes de mon chasseur préféré. Merci de pas me déranger les dix prochaines années…

Clouzot

En Deux Mots

UN VRAI JEU À LA PORTÉE DU DÉBUTANT MAIS QUI RAVIRA LE PASSIONNÉ ! IL-2 EST LA NOUVELLE RÉFÉRENCE DES JEUX DE COMBATS AÉRIENS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE. DANS LE GENRE, ON N'AVAIT PAS ENCORE VU AUSSI BEAU, AUSSI JOUABLE ET AUSSI PRENANT. DOMMAGE QU'IL N'Y AIT PAS DE CAMPAGNE NORMANDIE-NIEMEN… NAZDROVIYE !

+ Décors de toute beauté
+ Nouveaux avions à découvrir
+ Campagnes semi-dynamiques
+ Générateur de missions
- Connexion pour jouer sur le Net
- Pas de campagnes Normandie-Niemen
- Pas assez de missions Normandie-Niemen
- Oleg, on veut un add-on !

95 TECHN — 95 DESIGN — 95 INTÉRÊT

Un peu de technique

Sur une configuration un peu musclée tout de même - mais rien d'extraordinaire pour un simulateur de vol - l'effet de réalisme des paysages est bien rendu grâce au multilayering (en clair, les objets sont affichés en plusieurs couches). À partir d'un P III 700 MHz 128 Mo et d'une carte 3D récente, c'est jouable sans ralentissements pendant les combats et en bénéficiant d'un environnement détaillé. Pour bien profiter d'Il-2, il faut un processeur cadencé au moins à 1 GHz 256 Mo et une carte graphique dernière génération. D'ailleurs, j'ai upgradé ma bécane rien que pour ce jeu.



Le Focke Wulf 190A-4 est le seul avion allemand pilotable aux côtés des Me Bf-109.




SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP
www.skyrock.com



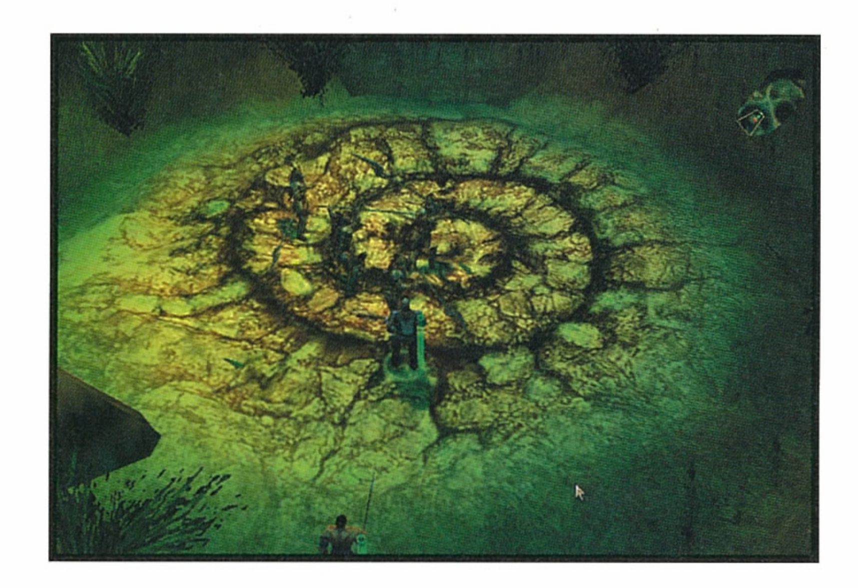
MULTIJOUEUR	
RÉSEAU LOCAL	OUI 8 JOUEURS
MODEM DIRECT	OUI 2 JOUEURS
INTERNET SERVEUR	OUI 8 JOUEURS

JOUABLE SUR **PIII 600 128 MO RAM, CARTE 3D**
ÉDITEUR **GOD GAMES**
DÉVELOPPEUR **MUMBO JUMBO ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VO**

Myth III
The Wolf Age

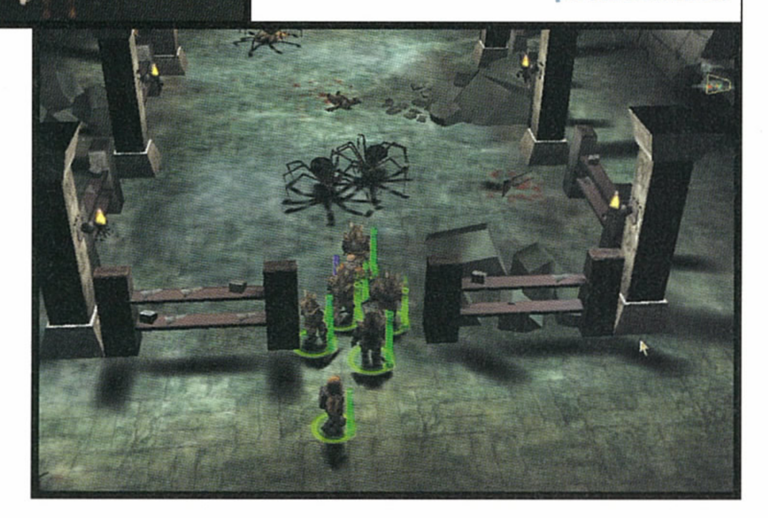
COMBAT TACTIQUE MÉDIÉVAL POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Jeu cultissime à la fois sur plate-forme PC et Macintosh, Myth nous revient mais cette fois-ci dans une version véritablement relookée, juste après être parvenu à sauter en route du camion de déménagement de Bungie, pendant que ce dernier allait à Redmond emménager chez Grosoft.





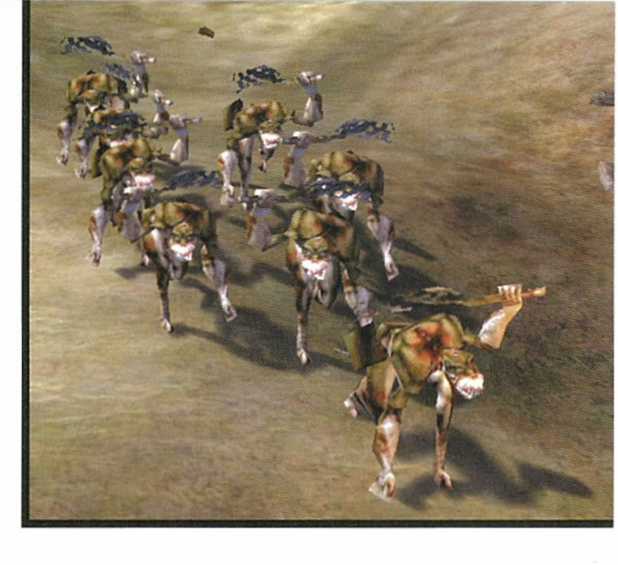
Pour ceux qui ignoraient l'existence des ordinateurs il y a encore trois ans, sachez que le principe de Myth (né sur Macintosh) s'est tout de suite placé dans un endroit original situé entre stratégie et combat tactique. L'idée ici est de simuler des combats de petite échelle en jouant, tel un Napoléon de comptoir, avec les formations et les spécificités des soldats dont on dispose, le tout en étant plongé dans une ambiance à la fois Dark et saugrenue. Pour mener à bien la tâche consistant à délivrer le monde des armées de morts-vivants, il faut quelques serfs courageux, un ou deux gnomes ivrognes et quelques chevaliers bien virils. De ce côté-ci, The Wolf Age fait la part belle aux nouveaux venus puisqu'on retrouve, entre les amis et ennemis (surtout chez eux), une trentaine de nouvelles unités.



Une embuscade montée de toutes pièces par des arachnides.

On reprend l'histoire à zéro

J'ai eu beau fouiner dans le mode d'emploi, il n'est mentionné nulle part la manière dont on doit prononcer le nom de ce gars-là, le héros : Connacht. Pour ma part, je pencherais pour une prononciation à l'écossaise (où le « ch » sonne comme un « r » comme dans « Loch »), et cela pour un tas de bonnes raisons. Connacht, dit « le loup » (d'où le titre du jeu), est le monsieur qui a sauvé le monde des armées de morts-vivants mille ans avant les événements prenant place dans Myth I. Malheureusement, la réalisation et les



cinématiques affreusement compressées (c'est normal, c'est du Quicktime, ça doit fonctionner aussi sous Mac, et c'est lourdant de tout refaire en Mpeg quand on est une feignasse) ne sont pas à la hauteur de l'histoire et ont un arrière-goût de bâclé. Sachez tout de même que l'on va mener Connacht et ses copains (nains, magiciens, amazones et autres compagnons que l'on ramassera au fur et à mesure des batailles) au combat à travers une multitude de scénarios de qualité égale.

Un jeu identique mais bien meilleur

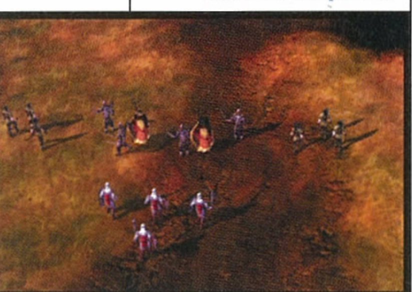
Pour le gameplay en lui-même, les développeurs n'ont pas fait preuve, à proprement parler, d'une imagination débordante. En effet, The Wolf Age se « contente » de reprendre tous les principes de base des deux précédents Myth en ajoutant tout de même çà et là quelques petites options bien croustillantes. Ici, les nouveautés sont plus dans l'ingéniosité des scénarios, dans une difficulté réellement progressive et dans l'apprentissage de plein de tactiques indispensables pour terminer une map. Contrairement à des rumeurs débiles, Myth III ne s'est pas dépareillé de son apparence violente et gore. On finira rarement une bataille sans donner aux textures du sol des allures « d'abattoirs de la Villette, un jour de bourre ». Par défaut, les soldats et unités sont en comportement « agressif ». Du coup, les nains et magiciens (en bref ceux qui lancent des trucs capables de causer des dégâts dans une aire d'effet) ne font pas vraiment gaffe à ce qui se trouve dans le coin à partir du moment où on leur donne l'ordre de faire feu. Plus que jamais, les formations sont d'une importance cruciale, bien plus encore que dans un Shogun Total War. À ce titre, les développeurs en profitent pour jouer avec nos nerfs en créant des niveaux où on ne peut adopter que certaines postures, comme des marais avec des guets en petite quantité et des temples souterrains avec des couloirs larges comme Kate Moss de profil. La variété est au rendez-vous ainsi que des changements de décors très fréquents rien que pour le dépaysement : des marais aux eaux glauques, des forêts de lutins magiques (qui ressemblent à s'y méprendre au bois de Saint-Cucufa à côté de l'A-13), des forteresses à défendre (des missions vraiment épiques), des temples maudits à envahir avec des armées de croisés et j'en passe. Au total, une trentaine de missions solo sont au rendez-vous, et beaucoup sont bien plus longues et plus grosses que celles présentes dans les autres Myth.

Petits bugs

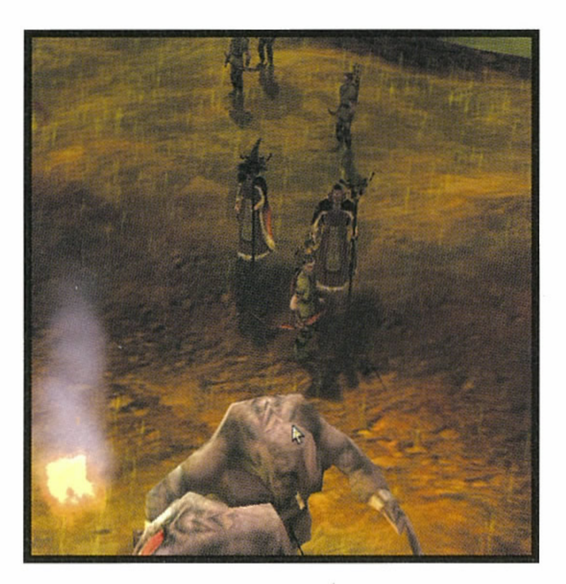
Macintosh oblige, les équipes de développement officiant sur cette plate-forme, habituées à une diffusion confidentielle, n'ont pas souvent à leur disposition un service de bêta-testeurs fiables garantissant un jeu exempt d'erreurs grossières. Ainsi, le premier Myth était tellement dur que passer certaines missions tenait du miracle divin. Myth a toujours été un jeu aux principes simples mais où la principale difficulté se situait au sein de scénarios à la complexité exponentielle. Myth III semble faire machine arrière, et c'est plutôt bien car cela avait quelque peu gâché l'intérêt des autres titres. Ah oui, un bug qui n'en est pas un : dans les niveaux « en intérieur », on peut repérer des ennemis avant de les « apercevoir » dans sa ligne de vue. Ça dissipe un peu le plaisir de se faire surprendre dans le noir par de beaux satyres, torse nu et velu avec une paire de cornes sur la tête, voire plus si affinités. Heureusement, pour rattraper cela, il y a quelques ennemis qui peuvent nous prendre par surprise. Un indice : on les appelle « elles », elles sont très grosses, possèdent huit pattes et poussent des petits cris perçants. Non, ce ne sont pas Ackboo et Caféine en plein match de lutte au sol.



Des archers dansent la bourrée devant les paysannes dans un but purement reproductif.



Des textures et des terrains tout à fait somptueux.



Myth III : plus violent, plus beau

Révision intégrale

Côté moteur graphique, que du bon : ça tourne sous Open GL, et tout a été repeint en vraie 3D. Les arbres, par exemple, donnaient un effet désastreux lorsqu'on faisait pivoter la caméra, comme un peu tout ce qui recouvrait le terrain, personnages exceptés. Maintenant que tout est en plein de dimensions, on voit un tas d'effets dynamiques apparaître au détour d'une explosion de nains ou de zombis. Mais les grosses nouveautés graphiques de Myth III concernent surtout les personnages et les textures. Ces dernières sont déclinées dans une variété assez impressionnante. Bien plus que de se contenter de disposer à la va-vite des plaques de terrain sur le sol, on se retrouve devant des paysages aux allures très contrastées et aux textures (ombrées) souvent recouvertes de détails infimes (brins d'herbe et compagnie) que l'on découvre au niveau de zoom





maximum. Ici on rentre sur le territoire du très beau, façon Ground Control, en parfois mieux. Contrairement aux autres volets où les concepteurs se l'étaient joué un peu « minimaliste » quant aux architectures, ici on plonge dans le gigantisme côté level design. Même si la caméra est une fois de plus (et ce n'est qu'à moitié une critique) dirigée obstinément vers le sol et sans possibilité de voir l'horizon, on découvre des élévations grandioses, des remparts qui s'élancent vers les cieux, des racines d'arbres que l'on devine comme étant aussi grosses que ma… Mercedes 520 STL.

En attendant Mumbo

Horreur, malheur : vengeance, l'éditeur de niveaux que l'on devait trouver dans la version finale ne sera finalement mis à disposition des joueurs que via Internet et après la sortie du jeu et à une date (je vous le donne en mille) encore inconnue. Qu'il est dommage de priver les joueurs de l'un des atouts majeurs des grands jeux de cette année ! C'est d'autant plus regrettable vu le nombre de mods intéressants que les fans avaient concoctés pour Myth II en dépit du manque de documentation des développeurs sur leurs outils de travail . Enfin, on ne va pas pleurer trois heures car, comme disait le professeur Tournesol juste avant de mourir d'une occlusion intestinale : « C'est toujours mieux que d'attraper une gangrène gazeuse ».

Un background qui nous emmène mille ans en arrière...



En Deux Mots

MYTH III S'ADRESSE AUX FANS DES VOLETS PRÉCÉDENTS, MÊME SI BUNGIE SOFTWARE N'A PAS TREMPÉ LE BOUT DE SON DOIGT DANS LA RÉALISATION DU JEU. LES AMATEURS DU GAMEPLAY LE RETROUVERONT À L'IDENTIQUE, OU PRESQUE, AU TRAVERS DE MISSIONS COMPOSANT UNE CAMPAGNE VRAIMENT PASSIONNANTE. QUEL DOMMAGE QUE LES CINÉMATIQUES SOIENT SI MOCHES, ALORS QUE POUR UNE FOIS ON A DROIT À UNE HISTOIRE MOINS SOPORIFIQUE QUE DANS 90 % DE LA PRODUCTION ACTUELLE DE JEUX.

- \+ Le moteur graphique, qui repasse tout en vraie 3D
- \+ La campagne, vraiment passionnante et bien conçue
- \+ Certains niveaux beaux à se rouler par terre dans la boue
- − On aurait souhaité voir enfin une campagne dynamique
- − L'éditeur de niveaux ne sera pas livré à la sortie du jeu
- − L'impossibilité de composer ses armées



85 DESIGN

80 INTÉRÊT

Pour conclure

Myth III s'inscrit dans la droite ligne de ses prédécesseurs et semble enfin arriver à maturité. Le jeu est bien debogué contrairement à ses précédents volets qui étaient un poil catastrophiques dans leurs versions preview (rappelez-vous Myth II qui effaçait parfois les disques durs : « Quel sacré luron tout de même ! » s'écriait-on avec bonne humeur quand ça nous arrivait). Reste la grosse déception de l'éditeur de niveaux, qui ne sera livré que plus tard à une date inconnue (voir encadré). Beaucoup de joueurs tenaient vraiment à cette option dans la lignée de ce qu'avait pu offrir Myth II. Toutefois, ses spécifications (tant dans le level-design que le script) sont assez prometteuses pour que l'on prenne son mal en patience pendant quelque temps. Idéalement, j'aurais voulu Myth III enrichi de bien plus d'options, voire qu'il se permette de rompre un peu avec le mode « temps réel stressant » qui fait une grande partie de son charme. Idéalement, on aurait voulu jouer un petit rôle dans la composition des armées de la campagne, mais il est vrai que tout cela est de l'histoire écrite et que ça arrange bien tout le monde.



bob arctor

Toujours la même confusion au niveau des ordres et de la bataille.



Un peu de technique

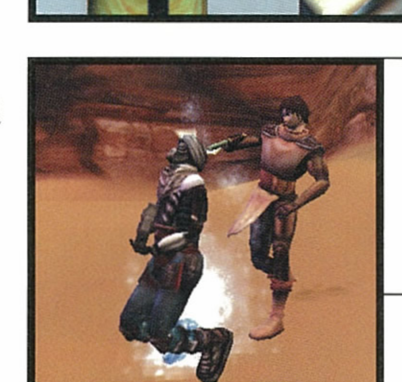
La barre des tâches de Windows, pour peu qu'elle soit en mode « cacher automatiquement », apparaît dans le jeu si on a le malheur de mettre la souris au bas de l'écran. Cependant, un sondage rapide m'a appris que j'étais l'un des deux seuls terriens à utiliser cette fonction de Windows (l'autre étant un paysan chinois illettré qui a cliqué par erreur sur ce menu), mais n'empêche que ça me prend grave la tête depuis deux versions du jeu. Même si ça s'est amélioré depuis les premiers Myth, la musique et les sons ont toujours aussi peu d'importance et c'est dommage car les décors auraient permis de jolies ambiances.



-"ÇA SENT LE PORC GRILLÉ, COMMANDANT."
-"OUI, LIEUTENANT, ÇA SENT LA VICTOIRE."
MARINE ROGER
MARINE ROGER
Des unités aux caractéristiques propres. Enfin pas toujours !
Un moteur 3D puissant, aux effets visuels impressionnants
Un univers et des personnages délirants
S.W.I.N.E.
C'est le 3 août que l'Armée Nationale Porcine a franchi les frontières du paisible pays des lapins, Carotland, sans aucune sommation. Sous les ordres du sanguinaire Général Arkana Rosett, ils ont mis à feu et à sang le pays pendant 2 semaines, le laissant au bord de l'anéantissement.
Choisissez votre camp, et menez-le vers la victoire par tous les moyens : l'avenir de votre éspèce en dépend !
Libération : "SWINE donne un nouveau souffle aux jeux de stratégie en temps réel en exploitant à merveille un univers délirant de basse-cour militarisée, sans négliger les fondamentaux du genre."
Joystick : "Rien que du tout bon là-dedans" - Gen4 : "Sympathique et Impeccable"
Le quotidien du boucher : "Attention, baisse du cours du porc à prévoir"
www.swine-online.com // www.fishtankgames.com
© 2001 Ravensburger Interative Media GmbH / © 2001 Produced by StormRegion
stormregion
POWERED BY: gamespy
fishtank
Rien que pour vos jeux
ALERTEORANGE

Oui, il y a une nuance. Quand un plat est loupé, ben on se dit qu'il y a juste une préparation qu'on a merdée, tandis que lorsqu'il est dégueulasse, on se dit qu'il faut absolument virer les cuisiniers. Afin de remettre les choses dans leur contexte, Dune nous donne l'occasion de jouer Paul Leto Atréïde, le même personnage que celui du roman de Franck Herbert. Ici, il n'est pas question d'incarner le personnage pendant toute son épopée, mais pendant ce qui est décrit en une page comme étant « deux années standards durant lesquelles Paul gagna la confiance des Fremens afin d'en devenir le chef ». C'est joué à la troisième personne, dans un bon nombre de lieux connus des fanas du roman, et bien que ce jeu soit d'action, il favorise énormément un gameplay basé sur la discrétion et l'infiltration.

Il y a des jours où je me dis que je préférerais être maître d'hôtel plutôt que testeur, pour parler d'un jeu. En ce qui concerne Dune, ça me permettrait d'affirmer qu'il est juste loupé, plutôt que dégueulasse.



Le grand truc des Fremens : passer dans le dos des gens pour mieux les égorger.

Ne nous fâchons pas…

Bon, parce que je suis pas salaud, pour une fois je vais entamer le morceau par les sujets qui fâchent. Pour commencer, la gestion du personnage est frustrante. En effet, le jeu table sur les missions d'infiltration, et il n'est pas possible de ramper ou s'accroupir afin de passer le plus inaperçu possible. De plus, en matière de combats, il y a des choses étranges, à la limite de l'insupportable. Ainsi, lorsqu'on se retrouve à court de munitions, il est quasiment



Aventure/Action pour tout public - PC-CD-Rom

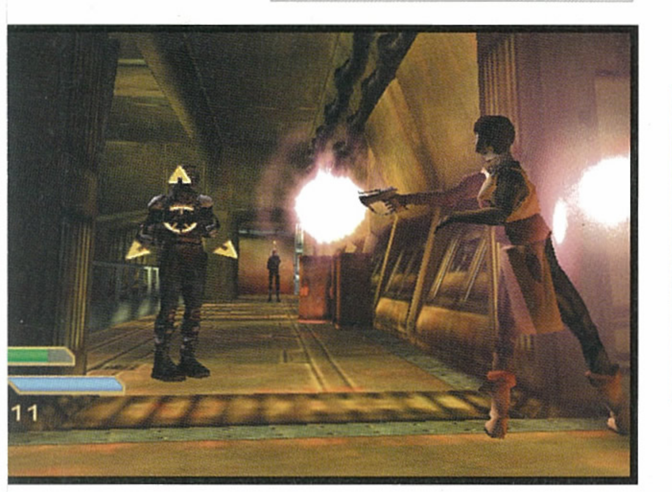


Jouable sur **PII 450 128 RAM**
Éditeur **Cryo**
Développeur **Widescreen France**
Texte et voix **VF** Nbre de joueurs **1**



impossible de combattre au couteau son adversaire, cette arme lui infligeant peu ou pas de dégât…
Pour un Fremen, ça la fout mal, et pour Paul Muaddib, ça la fout encore plus. De plus, le système de visée, lorsqu'on se sert d'une arme à distance, tient de la débilité la plus profonde : lorsqu'on appuie sur la commande de visée, Paul, le « héros », se contente de viser ce qu'il y a devant lui, c'est-à-dire soit le mur d'en face, soit le vide, les trois quarts du temps…
Je sais pas, mais même Lara Croft fait mieux, en visant automatiquement l'adversaire le plus proche, et elle est censée être largement plus conne que Paul Muaddib Leto Atréïde. Enfin, histoire d'en finir avec les trucs qui ont détruit le jeu, il n'y a pas de système de sauvegarde. Le joueur a juste le droit de réussir complètement sa mission en cours, afin d'être sûr de ne pas la recommencer, avec son cortège de cinématiques « ininterrompables ».
Maintenant, on se dit : « Qu'est ce qui reste ? ». D'une certaine manière, Dune a été cousu sur mesure pour les fanas du roman. Ici, on nage dans un background à la fois bien exploité, et encore mieux extrapolé. Tous les points politiques et stratégiques que l'on pourrait imaginer en lisant le livre sont développés à travers toutes les missions proposées. Et dans la mesure où l'ambiance est plutôt bien restituée, le gameplay récupère ainsi une force et une richesse particulières. En gros, on ne rechigne pas à partir en mission, mais durant celle-ci, on passe son temps à maudire des choses qui ont été mal pensées. Pour revenir à mon syndrome de maître d'hôtel, c'est un peu comme si j'avais eu l'occasion de goûter un caviar bélouga exceptionnel, sur un blinis fade et mou, avec de la crème fraîche rance… Et je ne parle même pas de la vodka coupée à l'eau qui accompagne le tout.

Pete Boule



Un peu de technique

Graphiquement, ça reste honnête : bien qu'il y ait des pets dans la gestion des collisions, l'ensemble est plutôt bien traité, tant pour les intérieurs que pour les extérieurs. Une curiosité du moteur veut que l'on passe de la résolution 1024x748, au 1600x1200. Cela dit, dans la version que l'on a reçue, il semble que certains problèmes n'aient pas été tous résolus, puisque dans la haute résolution la caméra se met à tourner comme une toupie désagréable et nauséeuse. Il est à noter cependant que le jeu fonctionne bien sous Windows XP.

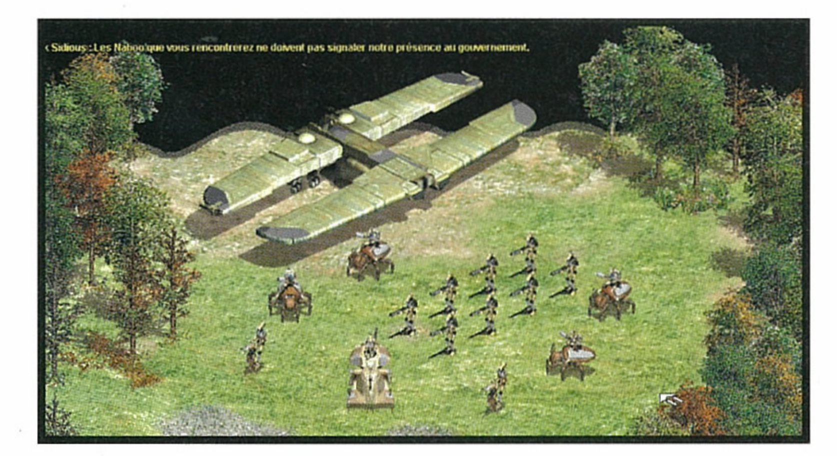
En Deux Mots

Seuls les gros fans du roman y trouveront leur compte. Pour les autres, il y a tellement de merdes de gameplay que ça en gâche le plaisir. C'est franchement dommage, mais bon, si c'était à refaire, il n'y a qu'à se dire qu'avec ce Dune, Widescreen a essuyé les plâtres.

+ L'exploitation habile du background
− Le système de combat
− Le système de sauvegarde

79	76	65
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT







MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	2
Internet Serveur	8

Jouable sur **PIII 500, 64 Mo RAM, carte 3D**
Éditeur **LucasArts Entertainment**
Développeur **LucasArts Entertainment**
États-Unis
Texte et voix **VF**



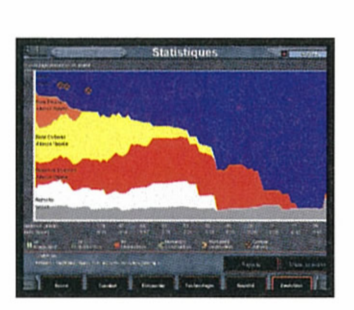




Star Wars Galactic Battlegrounds

Stratégie temps réel pour tous joueurs et experts - PC CD-ROM

Et hop ! un jeu basé sur la licence Star Wars. Encore ! Cettes fois-ci, on donne dans le RTS, rien de moins. Et tout cela basé sur le moteur d'Age of Empires. Le premier...





Quelques jolis effets graphiques d'explosions. Si si !

Pendant bien longtemps, je me suis moqué des jeux tirés de Star Trek, encore bien plus nombreux que ceux exploitant la licence Star Wars. Or depuis quelque temps, avec Elite Force et DS9 The Fallen, la tendance s'est inversée pour donner au final d'excellents produits. Lucas, au contraire, semble régresser. Bon, si je suis aussi vilain avec eux, c'est surtout à cause du graphisme d'un autre âge. D'ailleurs, il date d'Age of Empires I, ou même de bien avant. Même Starcraft (et Dieu sait si je peux détester ce jeu !) ferait presque figure de tableau flamand à côté. Les terrains sont dans les tons pastels et parcourus par des tas de petits personnages aux couleurs criardes, même si ce problème ne concerne surtout que les soldats de l'Empire et les rebelles tout d'orange vêtus. Les animations des unités assènent le coup de grâce. Les Stormtroopers, lorsqu'ils tirent au laser, font passer le champ de bataille pour une salle d'entraînement d'aérobic : leurs deux uniques mouvements de tirs (arme a l'épaule, et arme pointée) entraînent une répétition et une récursivité que je croyais perdue à tout jamais, sauf au sein de jeux réalisés en Java.

Laid mais pas catastrophique

Les campagnes ressemblent à s'y méprendre à celles d'Age of Kings, en un rien moins inventives. On jouera quelques protagonistes du film à différentes époques de la trilogie (oui, plutôt pentalogie), à savoir Naboo, les rebelles, l'Empire, les Jedi, Chewbakka et

ses amis à poils et j'en passe. Chacune de ces mini-campagnes contient une demi-douzaine de scénarios à la durée de vie et à la surface assez importantes. Parfois, on se voit placé à la tête d'un corps expéditionnaire qui part envahir une région sans avoir plus de choses à faire qu'un clic droit sur un ennemi ; une autre fois, on devra établir une tête de pont, ou résister à des assauts. En résumé, on reste dans le grand classique. Bien sûr, le tout est transposé dans l'univers de Star Wars. Il en va ainsi des évolutions technologiques (les ages) ou des upgrades d'unités : le marché devient l'astroport et ainsi de suite. Les recherches technologiques se font tant sur les infrastructures que sur le matériel des soldats. On retrouve ici la même logique de conversion : pour justifier l'augmentation de leur vitesse, on construit des armures légères pour les fantassins. Et, comme on dit au ranch Skywalker, « Bien vu, lulu ! ».

Dans l'ensemble, les campagnes sont assez dissemblables : les améliorations de matos s'acquièrent assez difficilement, et les ressources ont été assez bien disposées pour nous empêcher de végéter à un endroit en accumulant les unités comme l'un des ces pauvres collectionneurs de Pin's. Non, il faudra ici souvent prendre d'assaut des zones stratégiques pour obtenir les dix pauvres points de nourriture qui nous manquent. Petite aberration : la bouffe sert pour tout, même pour construire des robots ou des trucs totalement mécaniques.

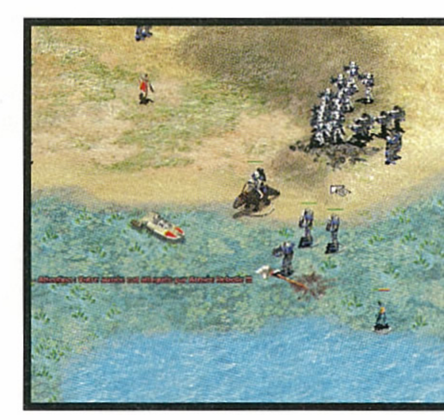


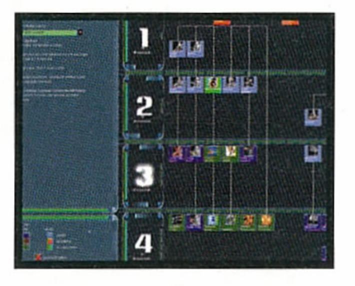
Un peu de technique

Ce jeu est laid, soit, mais sachez qu'il est censé résister aux « petites » configurations, ce qui peut en faire le met de prédilection de tous les possesseurs de PIII 500, ou encore une cible potentielle pour une adaptation sur Macintosh. Malgré sa présentation bien pauvre, apprenez tout de même qu'on peut monter sa résolution au-dessus de 1024 pour ceux qui oseraient y jouer sur un 21 pouces. C'est d'ailleurs la définition minimale pour que le jeu devienne potable. Les musiques sont celles que l'on connaît, les cinématiques sont tirées du film, et les animations sont pourraves.



Ça ressemble à des petits boucliers, ça flotte au-dessus de l'eau. Oui, ce sont des Tie Fighters.





Darth, ce grand timide

Darth, ce grand timide

Lorsqu'on clique sur Dark Vador (comme sur les autres « héros » du jeu), il jacte. Oui, à chaque attouchement il prononce une phrase tirée d'un impressionnant répertoire de quelques vingt mots.
Ici, la technique de programmation a été poussée dans ses derniers retranchements, puisqu'il peut prononcer jusqu'à six phrases totalement différentes. Dans la seconde mouture de ce jeu, un moteur d'Intelligence Artificielle complexe fera en sorte qu'il ne répète pas deux fois de suite la même chose. Mais, bien sûr, nous n'en sommes pas encore là, et ce projet est pour l'instant purement théorique. Que dire sur la localisation ? : les effets sonores sont bof, les dialogues vont du moyen au pire, et, pour reparler de ce vieux Darth, sachez que le timbre de sa voix ressemble à celui de Lord Casque Noir (le nôtre) lorsqu'il se met à parler dans une poubelle. Et malheureusement, Darth Vader n'est pas la meilleure imitation de son répertoire.

Quel public pour Star Wars

La seule vraie question que l'on peut se poser est la suivante : ce jeu respecte-t-il la licence Star Wars pour gagner le respect du fan ? Si d'un côté, la réponse parait évidente (en voyant ce graphisme hideux au cours des parties), il n'en reste pas moins qu'à l'usage, on prend conscience qu'à partir d'un jeu résolument orienté low tech, les programmeurs ont réussi à faire quelque chose de crédible en S-F. Est-ce que les amateurs seront pris au piège ? Ce genre de gars qui font la queue pendant trois jours pour aller à la première d'Épisode I ? Assurément pas. En revanche, ce titre pourrait rencontrer un public composé de fanatiques de RTS, traditionnellement beaucoup plus omnivores. Il y a très longtemps, dans une lointaine galaxie, des développeurs de jeux croyaient qu'ils pouvaient refiler n'importe quoi à une poignée de quelques millions de fans. Aidés en cela par un étrange pouvoir, qu'on appelait, à l'époque de l'ancienne République, la « force de vente ». Parfois, entre deux moissons de crédits intergalactiques, ils pondaient un titre pour tous ces pauvres gars affamés, la gueule ouverte, prêts à avaler n'importe quoi. C'étaient des titres au devenir incertain, allant du meilleur (Jedi Knight, X-Wing), au bof (ce que vous tenez entre les mains).

Star Wars Galactics Battleground est un Age of Empires repeint avec mauvais goût malgré un choix d'environnements plus conséquent.

En Deux Mots

CELA AURAIT PU ÊTRE UN JEU CONSÉQUENT, MAIS IL SOUFFRE DE LA PRÉSENCE DE GRAPHISMES D'UN AUTRE AGE ET IL NE PASSIONNERA CERTAINEMENT PAS UN QUELCONQUE FAN DE STAR WARS. POURTANT, L'EMPRUNT DU MOTEUR D'AGE OF EMPIRES EN FAIT UN RTS D'UN NIVEAU TOUT A FAIT RAISONNABLE, QUI POURRA ATTIRER UN CERTAIN GENRE DE PASSIONNÉS AUTOUR D'UN UNIVERS HIGH-TECH.

+ Un RTS de plus
+ Un grand nombre d'environnements
− L'apparence du jeu, très inégale
− Certaines missions gavantes et dirigistes
− Les animations des unités, mal foutues

57 TECHN | 45 DESIGN | 70 INTÉRÊT

bob ARctoR



L'animation de la foule est bluffante.



JOUABLE SUR **PII 300, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **ELECTRONIC ARTS**
DÉVELOPPEUR **EA SPORTS ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **2**

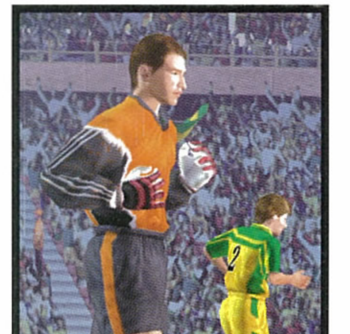
Les pointillés symbolisent la trajectoire de vos coéquipiers, pour les passes.



FIFA 2002

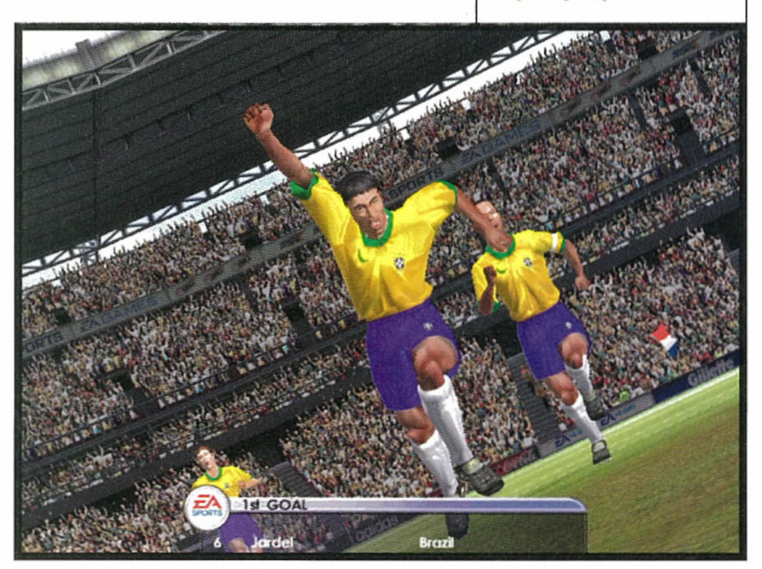
SIMULATION DE FOOT POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM

La version 2002 de FIFA a tiré la leçon des erreurs passées, et s'affirme aujourd'hui comme l'incontournable simulation de foot sur PC.





Pas de panique, ce n'est qu'un jeu, pas la réalité...



Durant la dernière Coupe du Monde, j'ai cru que j'allais vomir tellement j'ai regardé de matches à la télé. En fait - Bougez pas ! Tonton Fish vous raconte sa vie - à l'époque j'étais cloué sur un lit d'hosto, et ce satané hôpital ne recevait que les chaînes nationales. En gros, le programme c'était ça (la Coupe), Pascal Sevran ou les « Feux de l'amour ». Alors en désespoir de cause, j'ai choisi « ça ». C'est pourquoi, ce test de FIFA 2002, pour moi, est une sorte de thérapie. Comme un agoraphobe qui ferait un pique-nique au milieu d'un hypodrome, ou un Lagaffe qui prendrait des cours de finesse. Pas gagné, l'affaire. Eh bien, à ma grande surprise, grâce à FIFA 2002, je suis définitivement guéri de ma phobie du foot. Depuis une semaine, pas un jour ne passe sans que j'aie une subite envie de lancer le jeu en buvant de la bière et en balançant, après, les cannettes vides sur mon moniteur. Et puis il m'arrive aussi de chanter des trucs intellos avec une échappe autour du cou, genre : « Oh hééé, oh hé, oh hé, oh hééééuuu », pendant que mon attaquant court vers le but adverse.
Il faut dire que les FIFA sont de plus en plus beaux d'année en année, et que cette mouture 2002 atteint vraiment des sommets. Bon, commençons par un peu d'histoire, afin de remonter le niveau de votre culture générale.

Le foutebal, la génèse

Inventé au IVe siècle avant le mec sur la croix par un certain Howard George, missionnaire africain de l'église du mec sur la croix de dans quatre siècles plus tard, le football est né d'un concours de circonstance bien ballot. Alors qu'Howard s'échinait à ouvrir une noix de coco avec un coupe-coupe, la lame ripa brusquement et décapita le chef du village situé à ses côtés. Une bien belle boulette. S'ensuivit une énorme bousculade, les villageois voulant choper la tête pour en manger le cerveau comme cela se faisait à l'époque, pour récupérer

"Le Seigneur des Anneaux"

Le film d'animation





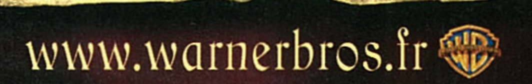




La première adaptation du chef d'œuvre de la littérature médiévale fantastique en film d'animation.

Laissez-vous entraîner dans les Terres du Milieu pour vivre une épopée peuplée d'elfes, magiciens, dragons, orcs et hobbits...

Disponible le 27 novembre en DVD VIDEO et VHS



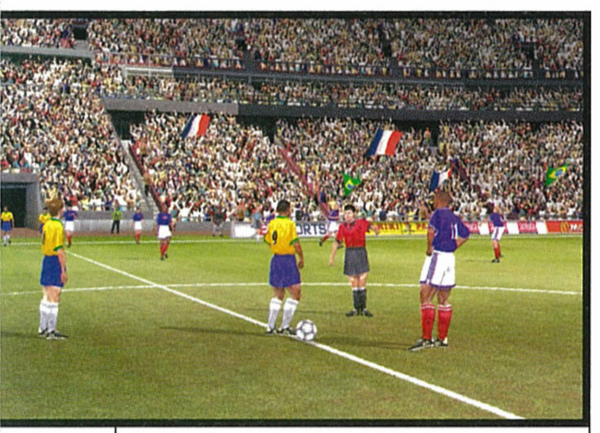
la force du défunt. C'est alors que Zidenine Dizane, un des villageois, donna un magistral coup de pied pour dégager le crâne encore sanguinolent et se l'accaparer (certains spécialistes voient là l'origine du carton rouge). Effet du hasard ou talent inné de Zidenine, la tête alla percuter le baobab sacré ancestral, avant de finir dans la marmite commune où la soupe de castors bouillait tranquillement. On tenait là le premier poteau rentrant de l'Histoire, et un nouveau sport était né. Ce fait amusa beaucoup les villageois, et le lendemain ils renouvelèrent l'expérience, mais avec la tête d'Howard cette fois. De ces temps anciens à FIFA 2002, les règles n'ont finalement que peu changé. D'ailleurs, il n'est pas rare que certains supporters veuillent la tête de l'arbitre ou des joueurs, dans une sorte d'hommage inconscient. FIFA 2002, c'est donc des centaines d'équipes (500), nationales et internationales, qui poussent une balle au fond d'un filet de pêcheurs, dans des stades génériques mais terriblement ressemblant à ceux que nous connaissons. Oui, il y en a un qui ressemble au Stade de France, eh oui, l'Equipe de France est une des plus puissantes proposées. Divers modes de jeu sont présents, allant des phases qualificatives du Championnat du monde 2002 à des dizaines de tournois nationaux et internationaux : Coupe d'Europe, Championnat de France, etc. De plus, certains tournois ne seront accessibles que sous forme de bonus, après avoir remporté ceux existants. Et pour ceux à qui tout cela ne suffit pas, une option permet de créer ses propres joueurs et équipes, et même ses propres tournois. Par contre, l'absence de la Coupe du monde est décevante (de même que les entraînements. Pas cool), mais elle permettra à EA Sports de sortir une version « spéciale » pour cette occasion. Les joies du marketing...

Un peu de technique

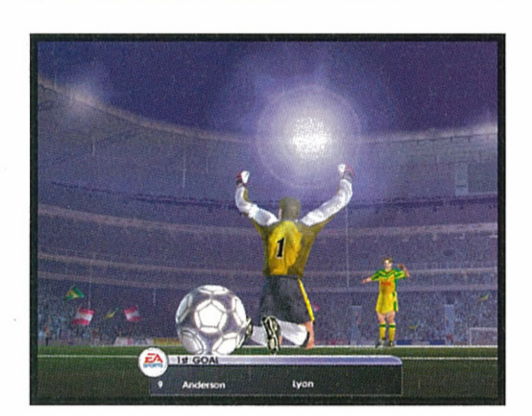
Joli boulot effectué par le moteur 3D, qui affiche rapidité, et souplesse même sur des machines modestes, pour peu que l'on sacrifie quelques détails. L'utilisation de l'anti-aliasing forcé est plus que conseillée sur les cartes 3D le supportant, car les ralentissements engendrés sont pratiquement imperceptibles. La bande-son musicale est géniale, très trance, avec uniquement des titres connus et jouissifs. Les bruitages, par contre, sont de facture classique, mais néanmoins bien foutus (on entend les joueurs crier pour demander une passe, par exemple). A noter que la bêta peut tourner sous XP.

Les Motion Capture sont toutes de très grande qualité.



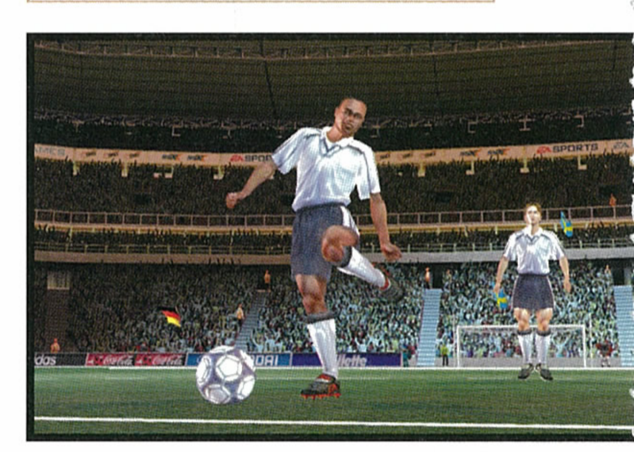


L'animation de la foule est bluffante.



Le gameplay

Beaucoup de joueurs avaient reproché à FIFA 2001 son approche trop arcade, qui permettait par exemple de marquer des buts spectaculaires en appuyant simplement sur un bouton. On parlait également du système de passe trop facile, où la balle arrivait pratiquement à tous les coups dans les pieds de vos coéquipiers.
EA Sports a donc revu sa copie, et a changé pas mal de choses pour rendre le jeu plus réaliste.
Le changement le plus important concerne ce fameux système de passe, où il faudra désormais doser la puissance du tir en plus d'en attribuer la bonne direction. Mine de rien, le jeu devient tout de suite bien moins aisé, et c'est un bon point. Et pour ceux qui en veulent vraiment pour leur argent, ils peuvent désactiver les assistants de jeu pour une exigence de précision encore plus grande. De même, les goals sont désormais plus faillibles, et relâcheront volontiers un ballon qu'auparavant ils auraient conservé avec leurs gants super-adhésifs. C'est d'ailleurs la technique qui vous permettra de marquer le plus de buts : un tir puissant dévié par le goal, puis le ballon repris par un autre attaquant à bout portant. En ce qui concerne les coups un tantinet originaux, on appréciera la qualité de la gestion des une-deux, le déclenchement de la course de ses coéquipiers (leur trajectoire s'affiche en vue de leur passer le ballon), et les feintes de dribble pour se débarrasser d'un pot de colle. En revanche, s'il est un point sur lequel FIFA 2002 exagère les règles, c'est sur les tacles. Vous pouvez être sûr qu'ils seront presque systématiquement sanctionnés, même si le ralenti montre que l'action était « propre ». Certes ce paramètre est ajustable,



mais quand même, la maîtresse est sévère. Enfin, parlons de l'I.A. de l'ordinateur, bien foutue. Elle construit son jeu, profite de vos faiblesses défensives, et ne fait que rarement des erreurs grossières. D'ailleurs, au niveau de difficulté le plus élevé, attendez-vous à prendre une sacrée dérouillée. Enfin, il est bien évidemment possible de modifier la composition, la stratégie et le comportement de votre équipe. Les réglages sont basiques, mais efficaces.

En Deux Mots

IL EST VRAI QUE LA CONCURRENCE N'EST PAS GRANDE, MAIS IL N'EMPÊCHE QUE **FIFA 2002** EST UNE BONNE RÉUSSITE EN MATIÈRE DE SIMULATION FOOTBALLISTIQUE.

- \+ Très beau
- \+ Bien programmé
- \+ Jouable et pas trop arcade
- − Bah, franchement, là, je ne vois pas




88	89	88
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Le reste

Les FIFA ont toujours assuré côté graphisme et réalisation, mais cette mouture 2002 enfonce définitivement le clou.
Le moteur 3D ne rame que très rarement sur une machine correcte (PIII 600, GeForce SDR), et tire avantageusement parti des possibilités d'anti-aliasing proposées par vos cartes (réglage à effectuer manuellement sous Windows).
L'animation des joueurs est somptueuse, les mouvements étant très souples et variés.
Le graphisme est magnifique, et il faut notamment saluer le travail effectué sur le visage des joueurs, de plus en plus ressemblants et expressifs en fonction des situations. On admirera également l'animation, excellente, du public présent dans les stades.
Ajoutez à tout cela une très bonne maniabilité, et vous comprendrez que FIFA 2002 est incontestablement LA simulation de football à posséder sur PC. Il est vrai que la concurrence n'est pas très vivace. Toutefois, on terminera par un gros bémol concernant la base de donnée des joueurs. Elle s'arrête effectivement au 15 août 2001, et en plus d'invraisemblances (mauvaise composition des équipes), elle comporte des vides bizarres (les joueurs d'Iran, du Pays-Bas ou encore d'Arabie-Saoudite n'ont pas de noms, mais sont symbolisés par des numéros). On espère qu'un patch règlera tout ça rapidement.

Fishbone



Nicholas Sharp, héros des mers. Ses compétences et ses hommes d'équipage.



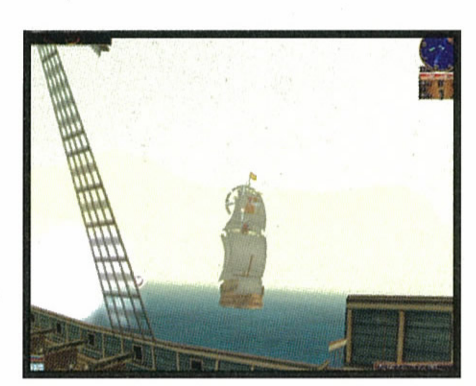

JOUABLE SUR **PENTIUM 300, 128 MO, 650 MO DISQUE LIBRE, CARTE 3D**
ÉDITEUR **BETHESDA SOFTWORKS**
DÉVELOPPEUR **AKELLA RUSSIE**
TEXTE **EN FRANÇAIS** VOIX **EN ANGLAIS**
NBRE DE JOUEURS **1**

Sea dogs

SIMULATEUR DE PIRATE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

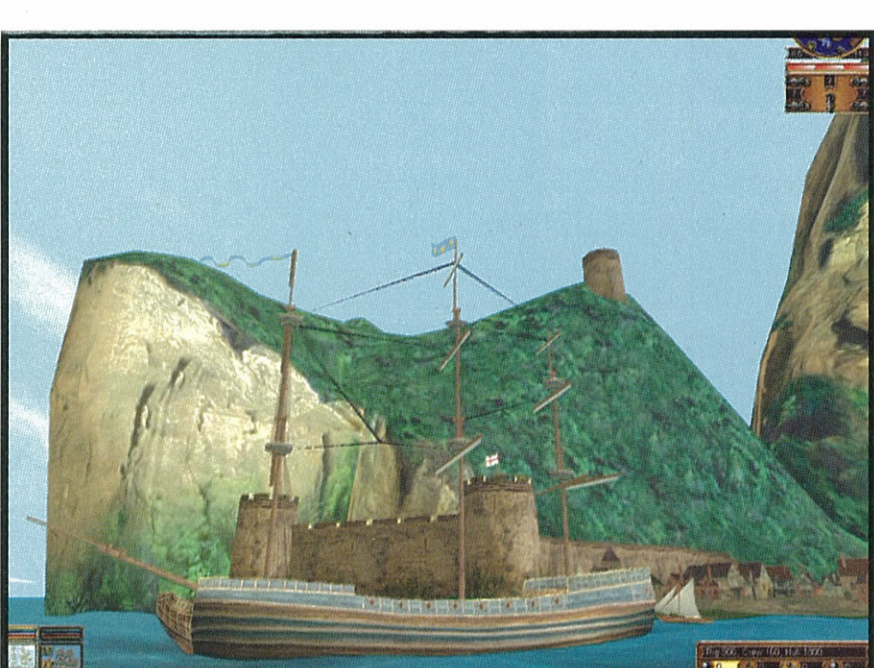
Ahhh, les îles des mers chaudes, les galions espagnols chargés d'or, les abordages, la fille du gouverneur... Je suis décidément incorrigible, mais j'adore les jeux de pirates.

Quand on parle de Sid Meier, la figure emblématique des jeux vidéo au début des années 90, on pense à Civilization ou Railroad Tycoon. Ce serait oublier l'incroyable Pirates ! Mélangeant des éléments d'action, des combats navals tactiques, des duels au sabre et une aventure sous forme de quête, Pirates ! a définitivement écrit les lettres de noblesse du genre. Nombreuses ont été les tentatives pour égaler ce chef-d'œuvre, sans véritable réussite. Il y a un an, nous recevions une bêta version de Sea Dogs, un jeu de pirates développé par les Russes d'Akella sous la houlette de Bethesda. On était drôlement content. Sea Dogs avait tous les attributs pour être le digne successeur du titre de Sid Meier. Sauf que, faute de distribution en Europe, ou suite à un typhon dans les Bermudes, il n'est jamais venu croiser sous nos latitudes autrement que par le circuit import. Joie ! Sea Dogs sort enfin chez nous. Une version originale sous-titrée en français qui plus est. Les puristes apprécieront.



Fils de pirate

Sea Dogs nous propulse dans les bottes et la chemise à jabot de Nicolas Sharp, le fils d'un célèbre pirate. La séquence d'introduction réalisée avec le moteur 3D du jeu plante le décor. Notre apprenti flibustier est capitaine d'un petit navire de commerce, pas vraiment riche ni réputé, avec bien peu d'expérience de la poudre et de la conduite d'une bande de soiffards au combat. Pourtant, on sent que le p'tit gars a le potentiel pour devenir l'Errol Flynn de Levallois-Perret. La trame principale de Sea Dogs est la recherche de votre père disparu. Seul indice : un médaillon. Sea Dogs ne se résume pas à cette quête initiatique. Oula non ! On pourra s'enrôler sous la bannière de l'une des trois nations qui se disputent le contrôle des îles de l'archipel : l'Espagne, l'Angleterre et la France. Et vivent les corsaires du Roy ! Ou bien choisir de hisser pavillon noir et d'écumer les flots à la recherche d'un bon coup. Sea Dogs est une grande épopée où notre seul objectif sera la renommée et la richesse.



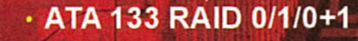
ABIT

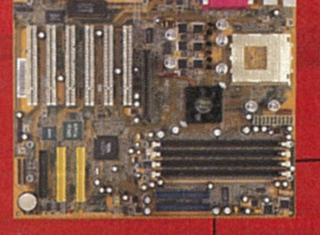
Prenez la voie rapide !

Cartes mère AMD DDR



KR7A/KR7A-RAID



Supporte Athlon XP

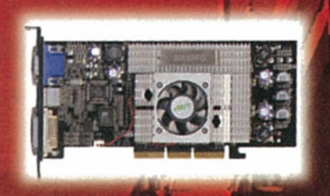
- Chipset VIA KT266A
- ATA 133 RAID 0/1/0+1
- ATA 100, AGP 4X
- 4 DIMM DDR, 1 AGP, 6 PCI
- SoftMenu™ III

KG7/KG7-RAID



- Chipset AMD 761
- IDE RAID 0/1/0+1
- ATA 100, AGP 4X
- 4 DIMM DDR, 1 AGP, 6 PCI
- SoftMenu™ III

Cartes graphiques nVidia Titanium



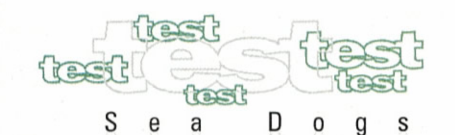
Siluro GF3 Ti200/Ti500

- 64Mo DDR
- Sortie TV S-Vidéo/RCA
- Architecture mémoire Lightspeed™



Your Reliable Partner

www.abit-france.com





La carte de navigation.

Mélange des genres

Sea Dogs englobe plusieurs phases de jeu différentes, à la manière de Pirates !. Pour simplifier, on dira que c'est un jeu de rôle doublé d'un simulateur. Avant toutes choses, on dispose d'une grande liberté puisqu'on navigue à sa guise dans les eaux de l'archipel. Au gré des rencontres, on choisit de livrer bataille dans l'espoir de couler les navires ennemis, ou mieux, de les capturer. On pourra aussi éviter le combat (voir Tips). Rien ne nous empêche d'ailleurs d'embrasser la carrière d'un honnête commerçant, en allant acheter des biens dans un comptoir marchand pour aller les revendre sur une autre île en faisant un bénéfice. Mais c'est pas gagné d'avance en début de partie. Les marges sont faibles et il faut payer les hommes d'équipage. L'accès aux quêtes se fait en discutant avec les PNJ des ports. En accomplissant ces quêtes, on récupère de l'argent et des points d'expérience. On gagne aussi de l'expérience en combattant, en coulant ou en capturant des bateaux ennemis. Or, tout est question de réputation. Notre personnage démarre au rang 12 et il pourra espérer un jour atteindre le rang 1, ultime consécration. Chaque fois que l'on gagne un rang, le jeu nous gratifie de 3 points de compétence que l'on distribue dans les statistiques de notre personnage pour le faire progresser. Les compétences sont nombreuses et mesurent notre capacité à piloter un navire, notre habileté au tir au canon, notre expertise à la conduite d'un abordage, nos talents de marchand (pour acheter à bas prix et revendre cher), etc. Il est donc possible de développer des carrières différentes en fonction de notre style de jeu. Ou de notre penchant du moment. Par exemple, si on veut se la jouer gros pirate, on se spécialisera dans le canon et l'abordage pour déchiqueter les voiles ennemies afin d'immobiliser le navire avant de l'aborder. Chaque fois que l'on gagnera deux rangs, on aura accès à une nouvelle classe de navires. La première catégorie est constituée d'embarcations de taille modeste (mais agiles) comme le Pink. Plus tard, on pourra se retrouver aux commandes d'un véritable vaisseau de guerre, lourdement armé et capable d'affronter plusieurs navires ennemis à la fois ou d'attaquer un fort.

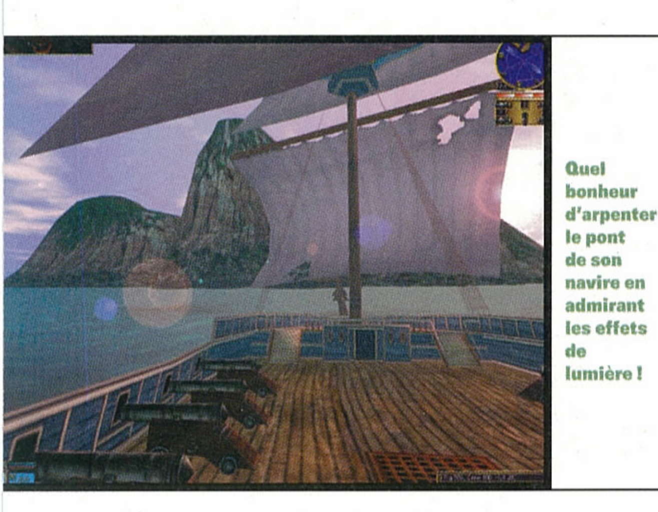


Un peu de lecture

Si vous aimez la S-F et les pirates, je vous conseille ce bouquin de Tim Powers : « Sur des mers plus ignorées » (« On Stranger Tides »). Du même auteur, l'excellent « Les voies d'Anubis ». Voilà, c'était l'instant culturel.

Oh oh ! et une bouteille de rhum !

Contrairement à ce qu'on aurait pu croire, Sea Dogs ne prend pas place dans les îles des Caraïbes. Ni même dans l'Océan indien, une autre voie de commerce infestée de pirates à l'époque. Akella a fait l'impasse sur la dimension historique, et les îles de cet archipel fictif ont des noms inventés de toutes pièces. Mais on y retrouve quand même les Espagnols, les Anglais et les Français (les Hollandais ont été un peu oubliés). Dommage, mais pas dramatique. Quand on a jeté l'ancre dans un port, on peut débarquer à terre. Les villes sont représentées en 3D, et on arpente les rues en vue à la troisième personne. On croise des PNJ avec lesquels on a un semblant de conversation, grâce à un système de QCM. L'interaction est parfois limitée à faire défiler le texte de la discussion. D'autres fois, on a le choix entre différents dialogues. En fonction de la réponse choisie, on obtiendra du PNJ une réaction différente. Dans les villes, on trouve généralement une taverne où on peut se tenir au courant des rumeurs locales. De vieux loups de mer se gorgent aussi de rhum à cet endroit. Certains d'entre eux vous demanderont de les embaucher comme officiers sur votre navire. Moyennant un salaire mensuel parfois exorbitant, vous pourrez vous attacher les services d'un charpentier, chirurgien, quartier-maître… Dans les villes, on trouve aussi un magasin pour faire de l'import/export et un chantier naval pour réparer, acheter ou vendre des navires. Enfin, dernière curiosité à visiter : le palais.



Quel bonheur d'arpenter le pont de son navire en admirant les effets de lumière !





• Pour éviter le combat lors d'une rencontre en mer, appuyer tout de suite sur la touche Entrée pour faire apparaître l'écran de carte et choisir une destination.
• Pour se déplacer plus vite en ville (et avec une démarche ridicule), utiliser la touche de Compression temporelle (R).
• Pour utiliser la lunette en vue sur le pont, presser CTRL.

En zoomant avec la lunette, on obtient des informations sur le navire ennemi : type de bateau, nombre de canons, hommes d'équipage, vitesse.

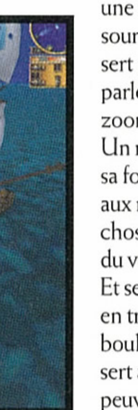
Le gouverneur est toujours ravi de voir passer un jeune capitaine à l'aventure. Il essayera de vous enrôler sous sa bannière et vous proposera d'effectuer des missions. Et puis surtout, le palais est l'endroit où vous aurez le plus de chance de rencontrer la fille du gouverneur. Si votre réputation est à la hauteur, vous pourrez essayer de lui compter fleurette. Je vous avais prévenu, Sea Dogs est le digne successeur de Pirates ! et cette option n'a pas été oubliée. D'ailleurs, que serait un jeu de pirates sans la séquence romance ?

Odeur de poudre

La plupart du temps, la navigation s'effectue dans l'écran de carte en cliquant sur une destination. Au début de la partie, la carte est inexplorée. Elle se révèle au fur et à mesure que l'on découvre de nouvelles îles. Quand on vient à croiser un navire ennemi, on passe en vue 3D pour le combat. Il est souvent possible - et recommandé - d'éviter le combat, mais pas toujours. Petit aparté politique. Quand commence notre carrière, les Espagnols et les pirates nous sont hostiles, alors que les Anglais et les Français ont une attitude neutre. Mais en fonction de nos actions, les choses évoluent. Par exemple, si on décide de passer pirates, on se met à dos les trois nations. Si on opte pour une lettre de marque de la couronne d'Espagne, on aura cette fois à se colleter les Anglais. Chaque faction comporte ses propres missions et son propre scénario général, en plus de la quête principale du papa pirate disparu. Fin de l'aparté.



Les combats sont représentés en 3D. On peut alterner entre une vue externe du bateau et une vue à la première personne, comme si on se déplaçait sur le pont du navire. La vue externe offre une meilleure vue tactique (on peut tourner à 360° à la souris et zoomer). La vue interne, j'allais dire cockpit, sert pour régler la hausse et la direction, quand on fait parler la poudre des canons. Il y a aussi une lunette avec zoom pour se la jouer auprès des membres d'équipage. Un radar en haut à droite indique la direction du vent, sa force et l'allure du navire. Pour ne pas servir de pâture aux requins, on aura intérêt à saisir deux trois petites choses. Bien se positionner par rapport à la direction du vent, pour pouvoir manœuvrer rapidement.



Et se présenter de face ou de l'arrière lorsqu'on n'est pas en train de tirer, pour offrir le minimum de surface aux boulets adverses. Réduire la voilure (voile de combat) sert aussi à augmenter l'agilité du navire. Les canons peuvent être chargés avec 4 types de munitions : boulets, boulets reliés par une chaîne, grappes et bombes. Les uns endommagent la structure, les autres les voiles ou plutôt les hommes d'équipage, ou tout à la fois, on n'est pas là pour rigoler. Après s'être copieusement mis sur la gueule pour dégarnir les rangs adverses et bousillé leurs voiles pour les immobiliser, on peut envoyer les grappins pour l'abordage. Pas de gigantesque mêlée sur le pont du navire, le sabre entre les dents. L'issue de la bataille est réglée par un duel. Un petit jeu d'arcade assez simple, où on devra bloquer les attaques du capitaine ennemi tout en essayant de lui crever un œil avec votre coupe-chou. La capacité de défense et d'attaque étant fonction du nombre d'hommes d'équipage dans chaque camp. On regrette juste de ne pas pouvoir s'entraîner au duel dans un tutorial pour prendre plus facilement en main l'interface.

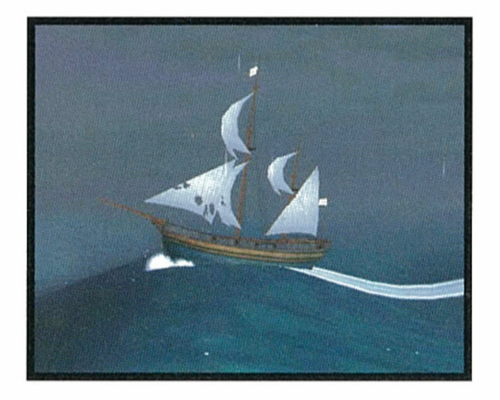
Déjà patché

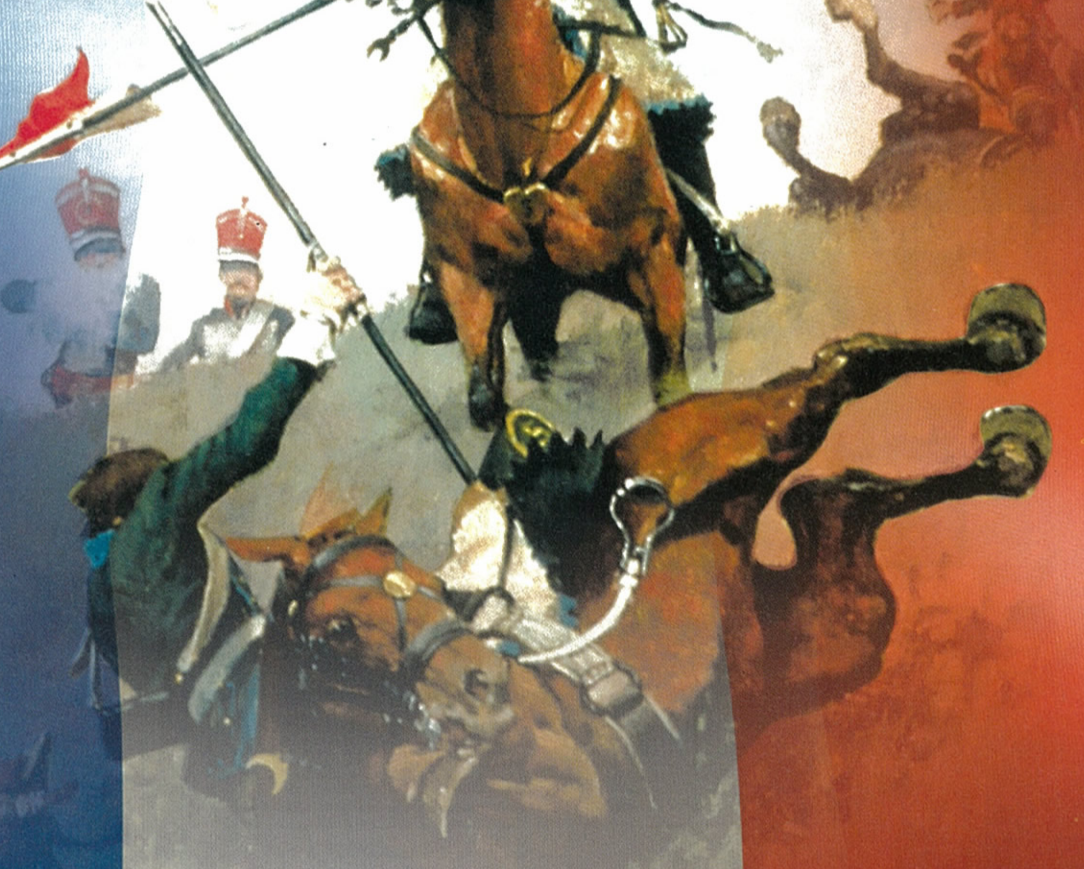
Sorti depuis belle lurette outre-Atlantique, Sea Dogs nous arrive déjà patché en version 1.06. Malgré cela, j'ai subi quelques crashes et retours sous windows. Il existe une option de sauvegarde automatique. Servez-vous en, c'est toujours bien frustrant de planter après un combat réussi.



On pourra contrôler des bateaux alliés et leur donner des ordres simples : attaquer, aborder, suivre, prendre la fuite.






Waterloo
La dernière Bataille de Napoléon
VOUS VOUS DITES BON STRATÈGE ?
VOICI LE JEU POUR LE PROUVER !
CHANGEZ L'HISTOIRE
LE 5 DÉCEMBRE






BreakAway


Strategy First




NOBILIS

Réalisation et ambiance

Sorti il y a un an aux États-Unis, Sea Dogs a encore de beaux restes question graphisme. Le moteur 3D affiche seulement en 16 bit, mais il utilise des textures haute résolution. Chaque navire est assez finement modélisé et détaillé. En revanche, on regrette de ne pas apercevoir des hommes d'équipage s'agitant sur le pont. Les voiles et drapeaux bougent de manière réaliste en fonction du vent, et l'écharpe d'écume à l'avant des bateaux restitue bien le mouvement. Les dommages sont en partie retranscrits. À part les voiles qui peuvent être en dentelle, on ne relève pas vraiment d'avaries sur les structures. En revanche, lorsqu'un bateau sombre, on le voit couler dans l'eau transparente. Et ça, c'est la classe.
Mais là où Sea Dogs est le plus impressionnant, c'est dans la variété des effets météo et des ambiances en mer. On passe d'une mer d'huile avec un brouillard de chaleur, à une tempête avec une grosse houle et de la pluie. Les ciels sont splendides, que ce soit de jour ou de nuit avec les étoiles et la lune. Si si, c'est important ce genre de choses, dans un bon jeu de pirates. Les îles sont également plutôt réussies avec des textures et une modélisation convaincantes. Sans compter que tout ça s'anime assez gentiment avec les nouvelles cartes 3D qui ont envahi nos PC.
Ce qui est bien, avec les Russes, c'est qu'ils ont une légion d'excellents musiciens quasiment au chômage. Le résultat, c'est que la musique originale de Sea Dogs a été enregistrée par l'Orchestre symphonique russe, excusez du peu. La qualité est au rendez-vous, et les morceaux, au format MP3, sont accessibles dans un répertoire du jeu. Le côté très dramatique vient renforcer l'ambiance générale. Juste ce qu'il fallait pour notre jeu de pirates.

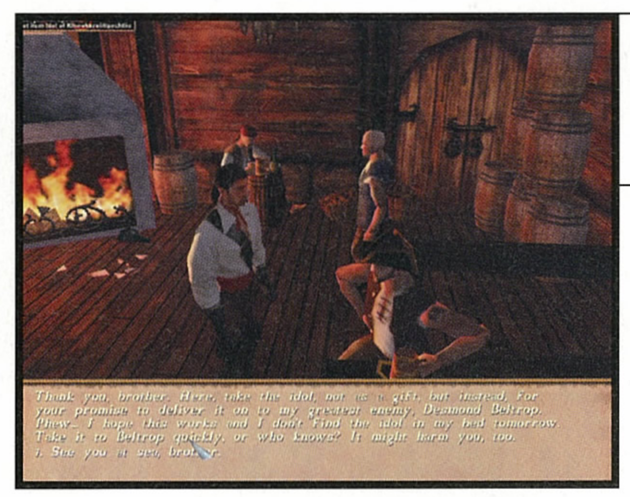
iansolo



Un peu de technique

Sea Dogs tournera de manière souple et décontractée sur un P300 avec une carte 3D accélérée. Les résolutions supportées vont du 640x480 au 1280x1024. Sur une machine du moment, on pourra facilement jouer dans la résolution maximale avec une fluidité parfaite. Si malgré cela Sea Dogs ne tournait pas correctement, vous pourrez passer en textures basse résolution ou supprimer l'option anti-aliasing.





Des quêtes amusantes. Comme de refiler une statuette précolombienne maudite à un capitaine pirate.





En Deux Mots

Sea Dogs est la plus convaincante des resucées modernes du Pirates ! de Sid Meier. Même si certaines imperfections demeurent ici et là, ce jeu mélange des phases de jeu variées et une liberté d'évolution bien agréable. Akella annonce d'ailleurs un Sea Dogs 2.

+ Liberté d'évolution
+ Mélange des genres
+ Le côté rétro
- Graphisme en mer
- Quêtes parfois dures à enclencher
- Crashes

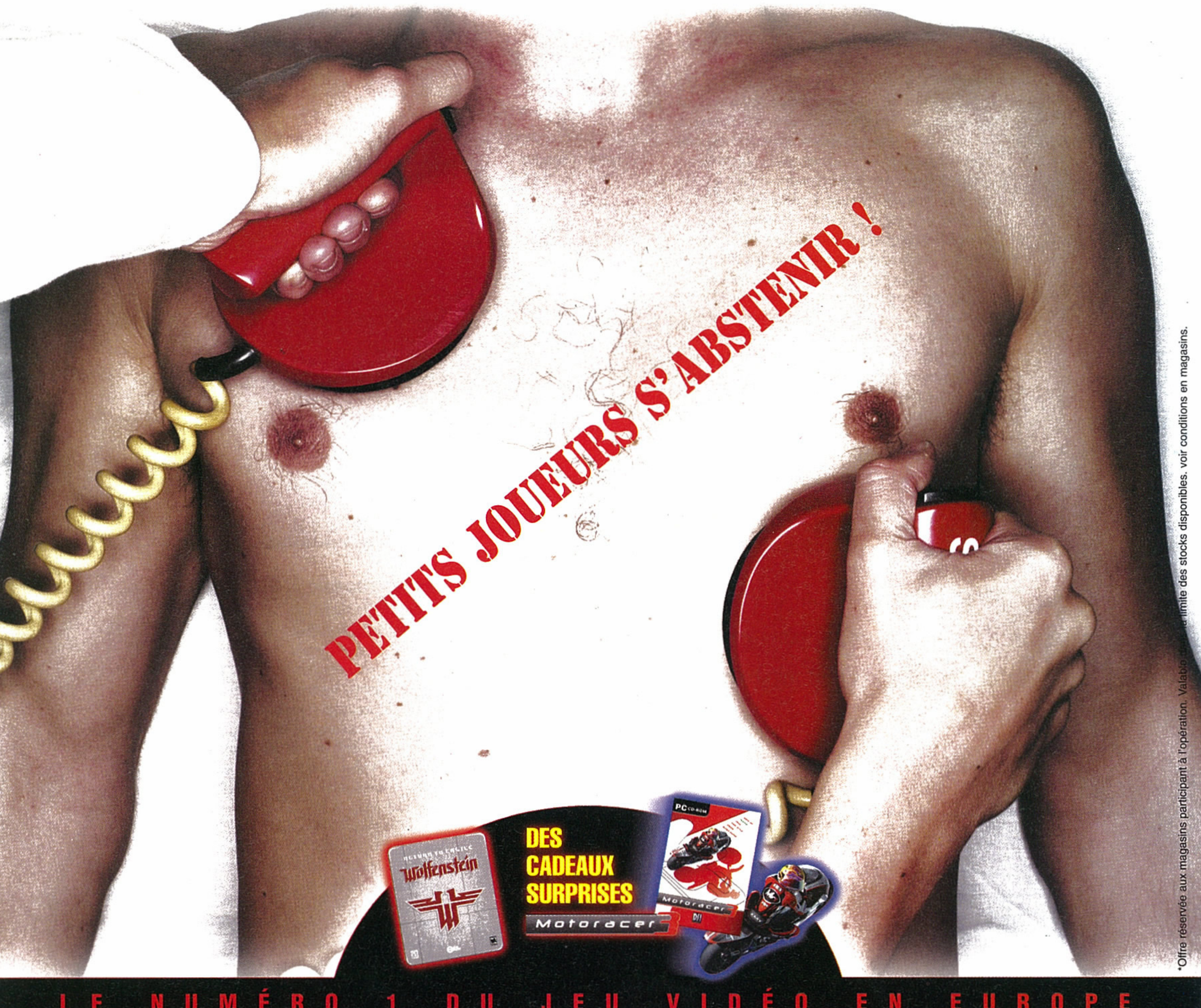






Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D



LE NUMÉRO 1 DU JEU VIDÉO EN EUROPE

FRANCE

01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Ferney Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissons	03 23 59 18 18
07 Annonay	04 75 67 70 76
08 Charleville	03 24 57 98 93
09 Pamier	05 34 01 02 14
11 Carcassonne	04 68 25 75 84
11 Narbonne	04 68 42 37 58
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 02 07
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Lisieux	02 31 63 07 77
15 St flour	04 71 43 56 56
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 Royan	05 46 22 15 04
22 Dinan	02 96 85 17 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 78 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
27 Louviers	02 32 40 78 67
29 Quimper	02 98 53 52 40
30 Ales	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougeres	02 99 94 21 00
35 Vitre	02 33 55 10 37
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Grenoble	04 76 09 26 68
38 La Tour du Pin	04 74 83 31 45
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
44 Nantes	02 40 35 50 90
44 Chateaubriant	02 40 81 40 50
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
47 Marmande	05 53 20 49 15
50 St Hilaire	02 33 49 47 11
52 St Dizier	03 25 96 09 74
53 Evron	02 43 01 33 67
53 Ernée	02 43 05 82 37
53 Mayenne	02 43 32 01 89
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 08 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Cambrai	03 27 70 22 56
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
59 Roubaix	03 20 68 96 93
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
61 Alençon	72 33 28 85 73
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 91 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
67 Haguenau	03 88 63 88 36
71 Digoin	03 85 53 75 77
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 24 16 01
74 Cluses	04 50 96 68 51
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
76 Yvetôt	02 32 70 00 47
77 Fontainebleau	02 33 49 47 11
77 Montereau	01 60 73 59 94
77 Ozoir la Ferrière	01 60 18 54 48
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
77 Melun	01 64 39 40 00
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Nemours	05 53 77 28 08
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
81 Albi	05 63 49 02 99
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
85 Challans	02 51 49 77 92
85 Les Sables d'Olonne	02 51 32 16 39
88 Epinal	03 29 82 06 97
91 Savigny	01 69 24 21 04
92 Asnières	01 47 33 19 76
92 Boulogne	01 41 41 92 92
92 Issy-les-Moulineaux	01 45 29 00 03
92 Rueil Malmaison	01 47 51 93 10
93 Livry Gargan	01 43 30 24 25
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Enghien les Bains	01 34 17 10 88
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
97 La Reunion	02 62 96 75 38
97 Le Tampon	02 62 57 60 49
97 St Joseph	ouvert
97 St Pierre	02 62 96 75 38
97 St Denis	02 62 94 40 80
97 Guadeloupe	05 90 21 88 50
98 Noumea	00 687 26 43 34

SUISSE

- 3 magasins.

ESPAGNE

- 10 magasins.

BELGIQUE

- 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
- Saint Ghislain : 065 80 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

FRANCE/DOM-TOM

• Dignes les Bains • Juans les pins • Mamers • Brie Comte Robert • Clichy • Aubenas •







MULTIJOUEUR	
Réseau Local	8
Modem Direct	Oui
Internet IP	8

Jouable sur **PIII 500, 64 Mo Ram**

Éditeur **Electronic Arts** Développeur **Delphine Software France**

Texte et voix **VF**

La moto, quand on y a goûté, difficile de s'en défaire. Tenez, prenez mon modeste cas. J'en suis au moins à trois parjures sur ma décision d'arrêter la bécane, généralement prise après une chute bien douloureuse. Et puis le temps passe, et l'envie me revient comme la soif à un ivrogne. Je tourne en rond, je résiste, et puis finalement je me lève un matin et je finis chez le concessionnaire. Pour Moto Racer, c'est un peu pareil. On avait pris notre pied avec le premier, on s'était fait mal avec le second (très bof, bof), et finalement, on se jette sur le troisième volet comme un politique sur les fonds secrets. Et pourtant, notre ami le programme de loisirs n'est pas exempt de défauts, loin s'en faut. Mais in fine, on y retourne, et on relance une partie sans se poser trop de questions. Et ça, c'est bien la preuve que les p'tits gars de Delphine n'ont pas loupé leur coup.



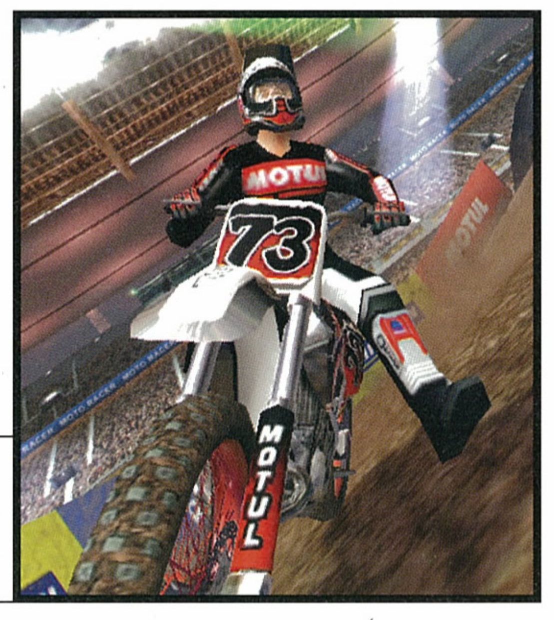
Comme en vrai, les courses de Cross, c'est toujours un peu le bordel. Le mode Trafic, au super-gameplay, mais très limite techniquement.

Moto Racer 3

Simu de moto pour tous joueurs - PC CD-Rom

Après un Moto Racer 2 en demi-teinte, après une version PlayStation déjà ancienne, inutile de vous dire que nous attendions ce Moto Racer 3 PC au tournant. Eh bien, même si tout n'est pas parfait dans cette ode à la motocyclette, l'attente n'aura pas été vaine...





Un soin particulier a été apporté à la qualité des ralentis.

Toxico un jour, toxico toujours

Moto Racer 3 se veut une approche aussi exhaustive que possible du monde du deux-roues. À ce titre, les disciplines majeures y sont représentées : bourre sur circuit (Vitesse), bourre sur terre (Cross et Super-cross), bourre sur obstacles (Trial), bourre sur cascades (Freestyle), et bourre sur les quais parisiens (Trafic). De la bourre, de la bourre, et encore de la bourre. Voilà qui va plaire à Ta Race qui, à défaut d'avoir une moto performante, pourra tenter ici de venger l'humiliation qui a été la sienne dernièrement sur l'A4. Détaillons la bête ensemble (le jeu, hein, pas Ta Race). Chaque discipline renferme trois circuits. Cependant, un seul d'entre eux s'avère disponible en début de jeu. Pour débloquer les autres, un système de crédits a été mis en place. Ainsi, à chaque victoire remportée dans le mode Compétition, vous gagnez des points en relation avec votre position sur le podium et le niveau de difficulté choisi. Ces points vous servent ensuite à acheter de nouveaux circuits, ou bien de nouvelles motos, au coût plus ou moins élevé. L'idée est originale et colle bien à l'esprit du soft, la simplicité. Voui, vous vous en doutez : Moto Racer 3 n'est pas une simulation comme le monde du PC l'entend, mais bel et bien un jeu 100 % arcade. Le réalisme fait ainsi place à une jouabilité accessible au plus grand nombre. C'est un choix, une bataille, fallait pas qu'elle s'en aille, mais tant que le gameplay est au rendez-vous, on a rien à y redire.

Le gameplay, parlons-en

Chaque discipline propose un style de jeu spécifique, avec différentes commandes pour contrôler la moto. Pour la Vitesse et le mode Trafic, ce n'est pas compliqué, il suffit d'avancer, de freiner, de tourner, voire d'utiliser un « turbo » pour faire des roues arrière. Pour les autres matières, le Cross, le Trial et le Freestyle, quelques touches viennent s'ajouter pour la circonstance. Commune au trois, la touche d'impulsion sert à comprimer (puis à soulager) l'amortisseur et la fourche, pour donner de l'ampleur à vos sauts ou bien sautiller sur place. Pour le Trial, s'ajoutent d'autres commandes destinées à contrôler l'assiette (roue avant, roue arrière), ainsi que la position de la caméra pour bien voir où on met les roues. Sauf que, pour le coup, il arrive souvent qu'on ne voit pas grand-chose, car il est difficile de toujours bien régler l'angle de vue. Enfin, il faudra combiner plusieurs touches pour effectuer les figures du mode Freestyle, mais là encore, la chose n'est pas très bien pensée (au clavier, on galère pas mal pour déclencher les figures). Dans les faits, il faudra un certain temps d'adaptation pour bien diriger certaines motos. Je pense notamment aux bécanes de piste, dont l'agilité déroute, et à celles de trial, difficiles à maîtriser en raison de la précision exigée. Pas de problèmes pour les motos de route, de cross et d'acrobatie, ces deux dernières proposant un super-feeling de la glisse. Personnellement, à égalité avec le Cross, j'avoue avoir un gros faible pour le mode Trafic. Lorsque vous jouez en vue interne, et que vous frôlez les voitures qui déboîtent devant vous, en slalomant à 260 entre la bande d'arrêt d'urgence et le trottoir, l'adrénaline est clairement au rendez-vous. Petits bras s'abstenir.



Le mode piste, esthétiquement en retrait des autres disciplines.

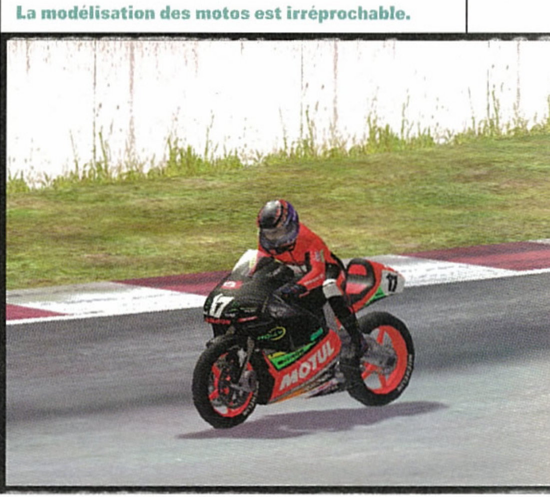


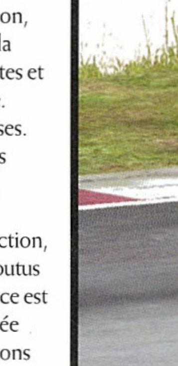


Un peu de technique

Bien que tournant plutôt bien sur des machines avec des cartes vidéo anciennes, Moto Racer 3 n'est cependant pas beaucoup plus rapide sur les cartes récentes. La résolution est de plus fixée au 800x600, et certaines épreuves souffrent de ralentissement et de clippings. Les bruits de moteur sont corrects, mais les musiques de qualité très inégale.

La modélisation des motos est irréprochable.





Du bon et du mauvais

Commençons par le bon, et penchons-nous sur la modélisation. Les pilotes et les motos, tout d'abord, sont de très bonne facture. Les formes sont arrondies et les textures nombreuses. On distingue à titre d'exemple les rayons des roues (moto de trial), les freins carbone (moto de piste), les pots d'échappement coudés (motos de cross), les visages des pilotes derrière les lunettes de protection, etc. Les circuits, ensuite, sont à la fois plutôt bien foutus en termes de tracé et d'esthétique. Le stade de France est ainsi très réussi, avec sa piste soigneusement texturée et ses animations d'ambiance : pom-pom girls, rayons laser, écrans géants, du grand spectacle. Pour être tout à fait objectif, il faut toutefois émettre une réserve sur les circuits de vitesse, qui semblent bien vides en comparaison de leurs petits camarades. Venons-en à la réalisation, et, par là même, aux vraies faiblesses de MR 3. Premièrement, n'attendez pas un quelconque menu de configuration, qu'il concerne l'affichage ou les contrôles. La résolution est ainsi fixée à 800x600 (ce qui correspond à la résolution des textures), et les commandes sont imposées par le développeur. Pire, pour activer le joystick (ainsi que les différents presets de boutons), il faut passer par un « Ctrl+ touche machin », durant le jeu. Préhistorique comme approche, surtout lorsqu'on possède plusieurs manettes et qu'on ne peut choisir celle que l'on souhaite utiliser. Delphine nous a cependant confirmé qu'ils travaillaient sur un patch destiné à pallier à cette douloureuse absence, due principalement à un manque de temps. Autre point négatif : un frame rate pas toujours en grande forme malgré l'utilisation d'une GeForce 3. Certaines portions des quais parisiens, dans le mode Trafic, rament horriblement, en plus de proposer de grosses séances de clipping sur les bâtiments et les voitures. Pas top, surtout que la chose n'est pas présente dans les autres disciplines. On parlera également de l'écart entre les roues et les ombres portées (toutes motos confondues), donnant l'impression que l'engin flotte au-dessus de la piste. À noter également des bugs d'affichage et de collision, sporadiques toutefois. En revanche, la Motion Capture des pilotes est au top, de même que la gestion des suspensions. Les ralentis de MR 3 sont ainsi criants de réalisme, à défaut de l'être durant le jeu (réaliste). En conclusion, nous avons là un soft au gameplay attachant, mais qui aurait nettement gagné à être un peu plus finalisé. On espère beaucoup du patch...

Fishbone

La vue interne du Super-cross, ou comment s'incarner facilement en prunier.



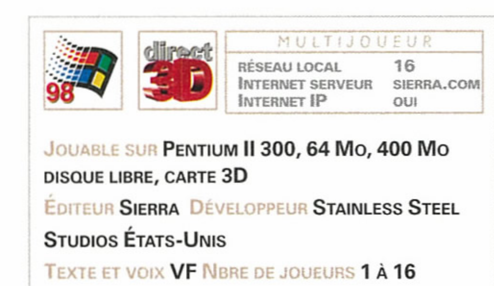
En Deux Mots

CE TROISIÈME VOLET EST UN BON CRU EN TERMES DE GAMEPLAY. ON AURAIT PAR CONTRE APPRÉCIÉ UNE MEILLEURE FINITION, POUR NE PAS DIRE UNE MEILLEURE RÉALISATION.

- + Super-modélisation des motos et des pilotes
- + Les modes Cross, Super-cross et Trafic
- + Les ralentis
- − Imperfections techniques
- − Manque de finalisation

79 TECHN | 86 DESIGN | 84 INTÉRÊT





Jouable sur Pentium II 300, 64 Mo, 400 Mo disque libre, carte 3D
Éditeur Sierra **Développeur** Stainless Steel Studios États-Unis
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1 à 16

Rick Goodman, c'est un peu le Monsieur Plus du RTS. Le designer principal de Age of Empires premier du nom nous livre aujourd'hui Empire Earth, un strat' temps réel qui se veut bien plus gigantesque que ses prédécesseurs.



Empire Earth

Age of Empires-like pour tous joueurs - PC CD-Rom

À la manière d'un Civilization, Empire Earth couvre une très large période de l'histoire humaine, 500 000 ans, de l'âge de la pierre au futur de la nano-technologie. Ce sont 12 époques (préhistoire, âge du bronze, Moyen Age, Renaissance, Révolution industrielle, Première Guerre mondiale, âge numérique, etc.) qui se succèdent. On trouve une centaine de technologies à développer et près de 150 unités différentes à contrôler. Ça va de l'éléphant au sous-marin, en passant par les bombardiers, les galions, le zeppelin ou le gros goldorak du futur.

Plus de plus

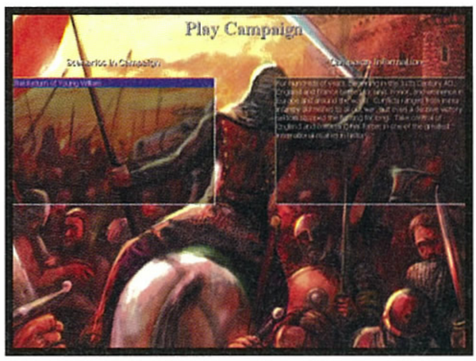
La prise en main d'Empire Earth est instantanée puisqu'on retrouve trait pour trait les principes et l'interface d'AoE. Quelques améliorations ont été apportées ici et là : on peut envoyer des unités explorer la carte automatiquement, on peut mettre des unités en patrouille, il y a une barre de boutons pour mémoriser des groupes d'unités, etc. Doté de quatre campagnes solo, Empire Earth est avant tout destiné au multijoueur. Il permet à 16 joueurs de s'affronter simultanément. Les cartes proposées peuvent être vraiment gigantesques. On s'affrontera en réseau local, via le serveur de Sierra ou par IP direct.
En multijoueur ou en mode Escarmouche contre l'ordinateur, il est possible de paramétrer sa civilisation. On dispose de 100 points de bonus à attribuer aux différentes unités (bonus d'attaque, de vitesse, de production, etc.). Les stratégies sont intéressantes puisque l'on pourra planifier des unités très puissantes, plusieurs époques à l'avance.
On trouve aussi des héros, des personnages historiques comme Alexandre le Grand ou Napoléon, qui boostent les troupes par leur seule présence. Des prophètes lancent des sorts spectaculaires. On peut construire des merveilles…
Côté réalisation, Empire Earth se démarque encore de la concurrence grâce à un moteur entièrement en 3D. Il n'est pas possible de faire tourner la caméra, mais la molette permet de zoomer pour se rapprocher des unités. Vues de près, les textures sont loin d'être fines. En fait, on aurait préféré pouvoir zoomer en arrière. Les constructions sont aussi très cubiques. Pourtant, la 3D autorise des effets sympathiques lors des cataclysmes que l'on peut déclencher contre l'adversaire : tremblement de terre ou bombe atomique. D'une manière générale l'I.A. se comporte de manière correcte, l'ordinateur analysant nos attaques pour les contrer de manière efficace. Le principe de la supériorité numérique est toujours de vigueur, mais avant tout, le choix d'unités adaptées fera de vous le gagnant potentiel.

iansOlo

Au moins, vous ne serez pas dépaysés.



Du haut de ce logiciel, 12 civilisations vous contemplent.



En Deux Mots

Empire Earth s'adresse aux fans de la série des Age of Empires. Gigantesque, doté de quelques trouvailles et d'un moteur 3D sympathique, il n'en est pas moins la énième incarnation d'un genre qui tourne en rond.

- + Large période couverte
- + Nombreuses technologies et unités
- + Quelques innovations
- − Un concept éculé





TECHN 80 — DESIGN 80 — INTÉRÊT 85



La fausse suite de Rally Championship 2000 est-elle à la hauteur de son prestigieux prédécesseur ? Qu'est-ce qu'il y a ce soir à la télé ? Qui a fini le chocolat en loucedé ? La vie n'est-elle qu'une succession de questions sans réponses ? N'ai-je vraiment plus d'idées pour conclure cette intro ?







Bon, alors pour la télé, vous avez le choix entre « Urgence », « Capital » et « Derrick ». Enfin ça dépendra de l'heure à laquelle vous rentrerez, parce que si le bus 67 est encore complet comme d'habitude, il faudra attendre celui de 19 h 17, et ce n'est pas gagné. Pour le chocolat, je l'ai vu, c'est votre chien Youki qui l'a bouffé, et d'ailleurs j'en profite pour vous dire qu'il se soulage la libido sur votre nain de jardin pendant que vous êtes au travail. Quant à la vie, vaste sujet, mais pas la peine d'angoisser, on se tape tous des crises existentielles. Au sujet de mes idées pour conclure l'intro, non, je n'en avais plus, et en fait je n'en ai jamais vraiment eus, au cas où vous ne l'auriez pas remarqué. Enfin, en ce qui concerne Rally Championship 2002, oui, c'est un bon jeu, mais il lui manque quand même cette petite touche de classe finale qui lui aurait permis de nous faire oublier Rally Championship 2000. Voilà, je crois qu'on a fait le tour des questions, on va pouvoir développer.

Rally Championship 2002

SIMULATION DE RALLYE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Le tracé des pistes est souvent technique, et encore plus souvent, bosselé.



MULTIJOUEUR
SERVEUR LOCAL 6
INTERNET IP 6

JOUABLE SUR PIII 500, 128 MO RAM
ÉDITEUR ACTUALIZE
DÉVELOPPEUR WARTHOG ANGLETERRE
TEXTE ET VOIX VF

Joystick, le magazine qui répond aux questions

Alors le chocolat, c'est une substance issue de la gr… bon OK, j'arrête. Rally Championship 2002 n'a pas été développé par Magnetic Fields mais par Warthog, ce qui explique son statut de vraie fausse suite. On ne s'étonnera donc pas de ne pas leur trouver de point commun, que ça soit dans les comparaisons positives ou négatives. Commençons par les modes de jeu, au nombre de cinq : Championnat, Course simple, Arcade, Multijoueur et Défi. Ce dernier est particulièrement important, puisque c'est grâce à lui que vous pourrez monter dans l'échelle sociale des pilotes. Effectivement, en début de partie, vous ne possédez qu'une faible somme d'argent, ne vous permettant d'acheter qu'une voiture de petite cylindrée. Au fil de vos succès en course et de votre évolution dans le classement, vous empocherez des primes qui vous serviront à acheter de meilleures voitures. Celles-ci sont au nombre d'une vingtaine, sans compter les modèles de collection, réparties en quatre catégories. La plus prestigieuse est bien évidemment celle des WRC, mais ce



www.continentaledison.com

En vente dans les magasins Darty

Pour plus d'informations sur nos produits contactez le : **0 826 808 809** *(0,99 FTTC mn)*

Nos produits sont assemblés en **France**

TIPS | JEU

Pensez à désactiver l'effet de réflexion sur les voitures, bien trop prononcé pour être crédible. En plus, vous y gagnerez en frame rate.

Un peu de technique

Le jeu a été testé sur un Athlon 850 équipé d'un GeForce 2 Ultra. L'affichage s'est révélé fluide et rapide (suivant les vues), sans ralentissements notoires. Nous avons également pu apprécier ces mêmes qualités sur une vieille GeForce SDR, à l'exception, cette fois, de quelques accros passagers de l'affichage. Les bruitages sont, par contre, décevants, avec des bruits de moteur trop étouffés et une ambiance musicale horripilante. Engin, bon point, les forces des périphériques Feedback sont correctement gérées.

sont logiquement les voitures les plus onéreuses. Bref, vous commencez votre carrière en Saxo, en Puma ou en Skoda, et pis c'est tout, pas la peine de venir pleurer. En ce qui concerne les circuits, ils sont au nombre de 24, à raison de 4 par environnement (Écosse, États-Unis, Manx, Arctique, Kenya et Pays de Galle). Comme il se doit, vous retrouverez diverses conditions de pistes, allant du bitume à la gadoue, en passant par le sable, la neige ou la glace. Leur longueur moyenne avoisine la douzaine de kilomètres, et une étape dure entre cinq et six minutes. On est loin des étapes de RC2000, qui pouvaient s'étaler sur une bonne vingtaine de minutes pour les plus étendues. Toutefois, RC2002 compense ce handicap par des tracés aux caractéristiques variées, et réellement intéressantes en termes de pilotage.

La modélisation des voitures pèche par sa pauvreté.



Une autre école

La réalisation de Rally Championship 2002 est globalement d'un bon niveau. Ainsi, l'animation est fluide et rapide sur la plupart des cartes 3D récentes, surtout dans la vue capot. Cette dernière propose une excellente impression de vitesse, à égale mesure avec celle de la vue plein écran. Les vues internes sont bien foutues, car pour une fois tout à fait jouables. Le volant et les mains sont animés, mais il est dommage que les compteurs restent statiques. En revanche, dans ces vues, l'impression de vitesse en prend un sacré coup, car l'affichage reste fluide mais bien plus lent. À l'inverse de RC2000, on appréciera la bonne gestion des collisions avec les obstacles, la voiture ne restant pas bêtement scotchée sur place comme c'était le cas auparavant. Les carrosseries se déforment, les morceaux s'arrachent (roues y compris), et les pièces se cassent (suspensions, feux, boîte, etc.). La voiture se salit en fonction du revêtement, mais on regrettera que les effets de particules ne soient pas plus spectaculaires (traînée de poussière, neige, etc.). Bémol également en ce qui concerne l'effet de pluie, peu convaincant, allié à l'absence des essuie-glaces. On appréciera en revanche l'ouverture du champ de vision (en profondeur et en largeur) qui, à l'instar de Pro Rally 2001, permet d'échapper à « l'effet couloir » de RC2000 et Colin McRae 2. Cela permet de prendre quelques largesses avec le tracé de la piste, notamment d'utiliser certains raccourcis. En revanche, dès que vous vous éloignez trop du chemin officiel, le jeu vous remet d'office au milieu de la piste. Question graphisme, il faut séparer les circuits des voitures. Si les tracés sont joliment designés, riches en végétation, bâtiments et textures de qualité, on restera dubitatif en ce qui concerne la modélisation des véhicules : ils sont carrés et manquent cruellement de textures.



L'effet de réflexion sur les carrosseries est exagéré.

Arcade ou Simu ?

J'avoue que ma première impression a été de considérer RC2002 comme un jeu plus arcade que son prédécesseur. Toutefois, à l'usage, il s'est avéré que les réactions des voitures étaient loin d'être aussi simplistes qu'il n'y paraissait. La gestion des transferts de masse est ainsi plutôt réaliste, et on prendra son pied à contrôler la caisse lors des passages rapides sur les pistes bosselées (on ressent l'inertie et le poids de la voiture, le travail des suspensions, les pertes d'adhérence, etc.). Bref, avec un tantinet de pratique, il est tout à fait possible de piloter finement, et ce, même avec l'utilisation d'un clavier. In fine, sans être le hit qu'avait pu être RC2000 au moment de sa sortie, cette variante 2002 s'avère être une sympathique simulation de rallye aux qualités indéniables.

Fishbone





Dommage, les effets de neige ne sont pas terribles.

En Deux Mots

CETTE FAUSSE SUITE DE RALLY CHAMPIONSHIP 2000 N'A PAS LE CACHET DE CE DERNIER, MAIS SE RÉVÈLE CEPENDANT COMME UNE SIMULATION DE BON NIVEAU. LE GAMEPLAY EST RODÉ, AGRÉABLE, ET DONC EFFICACE.

- + Le comportement des voitures
- + Le tracé des épreuves, varié et technique
- + Pas d'effet couloir
- − Une modélisation des voitures faible
- − Météo décevante
- − L'interface merdichiante

86 TECHN | 84 DESIGN | 85 INTÉRÊT




imation
imaginative solutions.
Quand l'homme s'inspire
de la technologie
carré & basset associés © Imation 2001
imation
CD-R 24x
GRATUIT
un CD-R Néon 24x avec boîtier
Pop-out pour l'achat d'un pack
de 10 CD-R 24x Imation
Nouveaux CD-R Néon 24x. Encore plus attractifs: existent en 5 couleurs acidulées. Encore plus pratiques: présentés dans leur boitier extra-plat "Pop-out".
Pour plus d'information sur la gamme des CD et DVD Imation, contactez-nous au 01 34 35 55 33 ou visitez notre site
www.imation.fr

Master Rally



SIMULATION DE RALLYE RAID POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM

Depuis que les Colin McRae Rally ont explosé les chiffres de vente, tout le monde se met à faire des simulations de rallye. Steel Monkeys entre dans la danse avec une variante « raid » de la discipline, mais n'est pas Codemasters qui veut.



Jouable sur PII 450, 64 Mo
Éditeur Microïds **Développeur** Steel Monkeys Angleterre
Texte et voix VF

Master Rally vise effectivement la différence en proposant une simulation à licence, celle du rally raid du même nom. Cette épreuve consiste à traverser l'Europe et l'Asie, en proposant un tracé et une destination différents chaque année. Cette simulation a donc pour ambition de vous faire revivre le grand frisson de cette équipée à travers des étapes condensées traversant la France, l'Italie, l'Allemagne, l'Autriche, la Russie, la Turquie, l'Espagne et le Portugal. Plusieurs modes de jeu sont présents, allant de la course simple à diverses coupes et trophées, en plus du raid proprement dit. Les voitures sont classées en trois catégories, selon qu'elles soient stocks, modifiées, ou bien des prototypes. On retrouvera d'ailleurs la Mégane pas vraiment banale de Jean-Louis Schlesser. Comme il se doit, chaque engin possède ses propres caractéristiques de vitesse, d'accélération, d'endurance et de manœuvrabilité. Durant la course, il est possible d'endommager plusieurs éléments vitaux de la voiture, comme le moteur, les suspensions, les pneus, la direction et la boîte de vitesses. De plus, la carrosserie se déformera à l'occasion des impacts avec l'environnement ou les autres concurrents. Dans tous les cas, il sera toujours possible de rallier la ligne d'arrivée, même péniblement.



Un des rares villages traversés.



Un des gros problèmes de Master Rally : l'austérité des paysages.

Austérité et déserts…

Pour tout vous dire, le principal problème de Master Rally, c'est son manque d'intérêt. En effet, les courses sont fadasses, et ce, pour plusieurs raisons. Les étapes sont déprimantes au possible : les objets 3D sont rares, sans caractère, mal intégrés au paysage (ils font « posés » sur le terrain), et enfin, les tracés pas super-excitants en termes de difficulté. Certes, on croise de temps en temps une ferme, un village, des vignes ou bien un cours d'eau, mais l'ensemble manque cruellement de choses à regarder. En fait, on a l'impression de piloter sur la Lune, et seuls quelques arbres sporadiques nous rappellent que nous sommes bien sur la Terre. Mais le plus gênant, c'est que les épreuves sont quasiment identiques d'un pays à l'autre : mêmes textures, à la limite un changement de palette, voire d'espèces d'arbres, et c'est tout. À ce constat décevant s'ajoute un comportement des voitures pas vraiment agréable, dans le sens où elles décrochent brusquement de l'arrière, sans réelle progressivité dans la glisse. Du coup, on passe son temps à contre-braquer dans un sens et dans l'autre en plein dérapage, ce qui finit neuf fois sur dix en tête-à-queue. Pas facile de s'amuser dans ces conditions, même si c'est un coup à prendre. Enfin, on ne peut même pas se reposer sur l'aspect tactique de la course, puisque les vraies tentatives d'exploration hors piste s'achèvent souvent par un retour forcé sur la route principale (un compas GPS indique la direction à suivre pour atteindre le prochain Checkpoint). Bref, ça fait quand même beaucoup pour un même jeu, et ce n'est pas la fluidité de son animation, l'ouverture du champ de vision, un design des voitures sympa, et la bonne gestion des suspensions (et des différentiels) qui réussiront à sauver ce Master Rally du Master Oubli. Dommage, le fond était bon.

Fishbone



En Deux Mots

Un petit jeu en grande quête d'intérêt, n'apportant rien de spécial au genre, que ce soit graphiquement ou techniquement. De plus, le gameplay n'est pas des plus jouissifs, notamment avec un contrôle des voitures peu amusant.

- \+ Animation fluide
- \+ Gestion des suspensions
- − Cruel manque d'intérêt
- − Environnements vides et répétitifs

77	74	71
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT

Un peu de technique

Le jeu est fluide sur un PIII 700 avec une Geforce SDR. Toutefois, il faut reconnaître que le moteur n'a pas grand-chose à afficher. Quant à la résolution maximale, elle est de 1600x1200. Mais franchement, on ne voit pas l'intérêt de monter aussi haut pour un design aussi faible (voitures exceptées). Bruitages et musiques sont banals et rejoindront le jeu quelque part dans votre cerveau, à la case des souvenirs vite oubliés.



NEUF ET OCCASION
jeux vidéo
DVD
addon
Vos nouveaux loisirs!
Ouverture de tous nos magasins les dimanches 16, 23 et 30 décembre 2001 (sauf contraintes locales).
Téléphonez-nous !
JOUEZ MOINS CHER
EMPIRE EARTH
La nouvelle référence du jeu de stratégie !!!
NEUROMEDIA RCS 423 889 773. Toutes les marques citées sont déposées. * Photos non contractuelles. Sous réserve d'erreurs typographiques et de disponibilité des stocks. Dans les points de vente Addon participant à l'opération, voir modalité en magasin. Offre valable jusqu'au 15/01/2002.
SÉLECTION ADDON
Wolfenstein
Pool of radiance
Rayman M
Schizm
Star Wars
Battle Realms
addon
Vos nouveaux loisirs!





Être directeur de zoo demande de multiples compétences. Il faut non seulement connaître les besoins des animaux que l'on possède, mais aussi savoir les garder et les exploiter pour faire d'un centre de découverte de la faune sauvage, une entreprise aussi rentable qu'une internationale de l'informatique. Et pour cela, il n'existe pas de système tout prêt qu'il suffirait de suivre point par point pour ressortir couvert d'honneur et riche comme Crésus. Vous devez vous montrer capable d'intégrer un ensemble de paramètres parfois aussi éloignés les uns des autres comme par exemple le distributeur de boissons et l'éléphant à trois poils d'Afrique. Trouver, pour chaque mission, l'équilibre idéal qui satisferait la foule exigeante et les animaux est un défi que le gestionnaire qui sommeille en vous aura plaisir à relever. Sentez votre nature de comptable proche de la vie sauvage s'agiter tout au fond de votre âme, éveillez-la à la nouvelle vie qui s'ouvre à vous et laissez-vous gagner par la fureur du zoophile en mocassin noir. Après une ou deux heures de travail acharné, le spectacle de la prison modèle que vous aurez créée pour vos bêtes représentera une récompense inestimable. Mais avant d'en arriver là, quelques règles élémentaires doivent être connues.

Gardien de prison : en voilà un beau métier plein d'avenir. Surveiller des fauves en cage, rentabiliser leur incarcération pour se préparer une retraite fortunée, c'est le rêve typique du joueur moyen, c'est clair.

Zoo Tycoon

GESTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM



Le gardiennage

Adopter le rôle de gardien ne s'improvise pas comme ça. Il faut éviter les escapades des prisonniers mais aussi veiller à leur bien-être, et les fauves que vous possédez exigent beaucoup d'efforts. Outre le placement d'enclos conçus avec les barrières appropriées à chaque type d'animal (et il en existe un nombre impressionnant), votre premier souci consistera à transformer la nature du paysage. Imaginez une girafe perdue en zone polaire, et vous comprendrez tout de suite l'importance de ce paramètre.



Tous les animaux du monde sont représentés. Un point info permet de connaître leur provenance ainsi que leur environnement préféré.



JOUABLE SUR **CONFIG MINI : PII 300, 64 MO RAM**
ÉDITEUR **MICROSOFT**
DÉVELOPPEUR **BLUE FANG SOFTWARE ÉTATS-UNIS**
TEXTE ET VOIX **VF** NBRE DE JOUEURS **1**



Rien ne se perd, tout se transforme. Les déjections font ainsi du compost que vous vendez à prix d'or aux visiteurs.

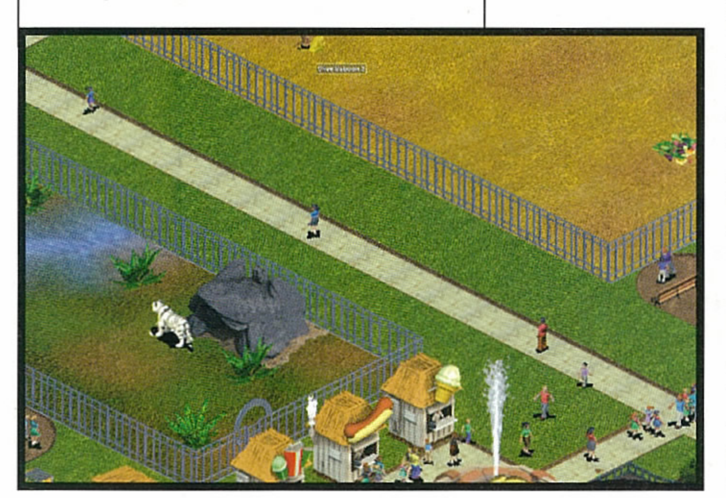
Un sol et une flore recréant le milieu naturel de la bête entretiendront, du moins dans les débuts, un bon esprit au sein de vos troupeaux.

Les températures de - 10° ne sont pas encore connues dans la savane. Un sol et une flore recréant le milieu naturel de la bête entretiendront, du moins dans les débuts, un bon esprit au sein de vos troupeaux. Mais très vite, leurs exigences évoluent. Et comme beaucoup, elles demandent toujours plus… les sales bêtes ! Après la création de l'écosystème adéquat, l'approvisionnement apparaît vite essentiel si vous ne voulez pas comptabiliser les décès. Bien sûr, dans la vraie vie sauvage, les léopards mangent les gazelles, les chacals se nourrissent des carcasses pourries et les éléphants se contentent de végétaux et d'eau fraîche. Comme dans votre petit zoo étriqué, il est hors de question de récréer leur chaîne alimentaire naturelle par peur de vous voir assiégé par les organisations de protection des animaux (appréciez-en toute l'ironie), les boîtes de conserve semblent une bonne solution, mais elles risquent de constituer un régime carencé. Alors, allez-vous avoir besoin de monter une chaîne de production complète en viande et



céréales pour nourrir vos encagés ? Non, rassurez-vous, la simulation s'arrête bien avant. Il vous suffit de déléguer vos pouvoirs de gardien à une petite troupe d'employés zélés pour les voir aussitôt s'affairer à nourrir, soigner et entretenir vos pensionnaires involontaires. Mais seuls, ils s'ennuient. Envisager de prélever un maigre pourcentage sur la population qui fréquente votre parc animalier apparaît une idée assez plaisante. Les parents paieront pour prendre des photos de leurs moutards en train de courir en rond dans la cage du tigre du Bengale. Vous ferez d'une pierre deux coups en apportant nourriture et loisirs à votre gros chat dépressif. Ah ! On vient de m'informer que les martyrs ne sont plus d'actualité dans notre belle civilisation, dommage…Mais mettez l'idée de côté, elle pourra toujours resservir. Il ne vous reste plus alors qu'à démarrer un programme de recherche scientifique pour découvrir que les matous aiment les gros rochers de forme biscornue, sur lesquels le bronzage se révèle un plaisir sans pareil. Petit à petit, les pierres angulaires des loisirs animaliers se révéleront à vos yeux. L'humanité fera un grand pas quand elle apprendra que les éléphants adorent frotter leurs défenses à des troncs d'arbres et que les chimpanzés ne demandent qu'à se suspendre à des barres d'acier. Investir des sous pour découvrir ce genre de vérité laisse un peu perplexe, on voit mal le bien-fondé d'une telle démarche, mais la recherche ne se limite pas à cette voie, heureusement. Comme dans notre société, un des loisirs primordiaux des animaux consiste à gentiment copuler sous les regards pervers des visiteurs. Hommes, femmes et enfants s'esclafferont devant les efforts du rhinocéros noir pour se faire accepter de sa caparaçonnée campagne et s'attendriront sur la mignonne progéniture. Votre métier de gardien consistera surtout à régler les paramètres environnement, entretien et loisir de vos enclos en bâtissant les installations les plus adaptées et gérant au mieux vos employés. Il ne vous restera plus ensuite qu'à rentabiliser vos cages.

Le mélange des espèces n'est pas conseillé si vous ne voulez pas vous voir retirer votre licence. Des morts trop nombreuses ou des animaux dépressifs vous empêchent d'accéder à de nouvelles espèces tant que celles que vous avez ne vont pas mieux.



La finance

La moindre barrière, le plus petit bout de route coûte de l'argent et vos revenus ne sont pas extensibles. La somme de départ va se réduire comme une peau de chagrin devant les frais fixes et ceux générés par votre ardeur de bâtisseur. Un tableau vous permet chaque mois d'avoir le bilan financier de votre entreprise et donc de protéger les dépenses du mois suivant. À vous d'équilibrer la balance en limitant chaque mois l'investissement et en essayant de gagner toujours plus d'argent en le soutirant à vos visiteurs. Et pour ça, il n'y a pas de secret. Voir des

Construire son zoo

Deux choix s'offrent à vous : soit vous débutez par les missions proposées et là, il vous suffit de suivre les instructions que l'on vous donne, soit vous créez tout de A à Z sur les cartes que l'on met à votre disposition. Dans ce cas-là, vous devez d'abord commencer petit pour équilibrer vos dépenses. Placez en premier lieu vos routes en installant un ilot central sur lequel vos visiteurs pourront se reposer, se vidanger et manger. Ensuite, votre première exhibition commencera à attirer la population des environs. Il ne vous reste plus alors qu'à vous agrandir petit à petit.



Photo animal
Votre premier groupe d'animaux est assez limité. Vous devez lancer la recherche pour accéder à de nouveaux congénères.



Photo recherche
La recherche se divise en deux branches : la première permet de découvrir des équipements plus adaptés à leurs besoins tandis que la seconde offre de nouvelles attractions et stands ainsi que des employés plus efficaces. En tout, huit sections. Si vous lancez vos programmes tout azimut, des découvertes essentielles peuvent être retardées. Vous devez donc grouper vos directions de recherche de manière logique. Si vous essayez de trouver des animaux en danger, il vous faudra aussi appréhender l'environnement qui leur sied le mieux, et donc développer votre branche arbuste.

Photo finance
Le tableau de finance représente un résumé économique de vos activités : là, vous jouez sur le prix d'entrée du billet et sur l'investissement publicitaire. Grâce à lui, vous observez votre clientèle et donc prévoyez le développement futur de votre parc. Parfois, des dons s'ajoutent à votre solde, un cadeau pour votre porte-monnaie trop souvent dans le rouge.

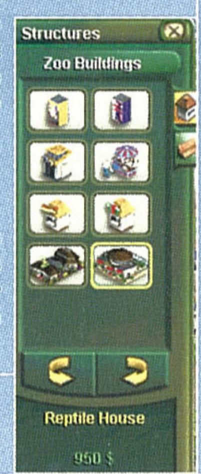


Photo structure
Les humains, outre les exhibitions animales, ont besoin d'éléments spéciaux pour se sentir à l'aise et entourés. Ainsi des bancs, des poubelles et des buvettes représentent le minimum vital pour leur bien-être. Vous accédez peu à peu à de nouveaux éléments en démarrant la branche de recherche adéquate.

animaux en cage n'a jamais passionné personne bien longtemps, les animations annexes amusent beaucoup plus la galerie. Alors le meilleur moyen de rentabiliser tout cela est d'utiliser l'option de recherche pour découvrir de nouvelles attractions et des stands qui attireront petits et grands et transformeront votre banal zoo à peine rentable en une affaire en or. Le nombre de stands est suffisamment important pour que votre programme de recherche soit un investissement rentable. La gestion économique se révèle assez semblable à celle de tous les Sim. Les nombreux paramètres qui coexistent offrent un panorama complet des possibilités de l'exploitation d'un zoo. Par contre, l'impossibilité d'effectuer des prêts bancaires entraîne une exigence de bénéfices parfois peu évidente à satisfaire. Du coup, si les premières missions proposent uniquement de découvrir les ficelles du métier, les dernières offriront de véritables challenges économiques. Qu'elles consistent à redresser la barre d'un parc mal en point tout en développant de nouvelles exhibitions, ou à rentabiliser au maximum le plus minuscule des zoos aux terrains accidentés et aux formes allongées, les missions induisent à chaque fois de nouvelles difficultés motivantes, qui cassent les actions répétitives que demandent la plupart des jeux de ce type.

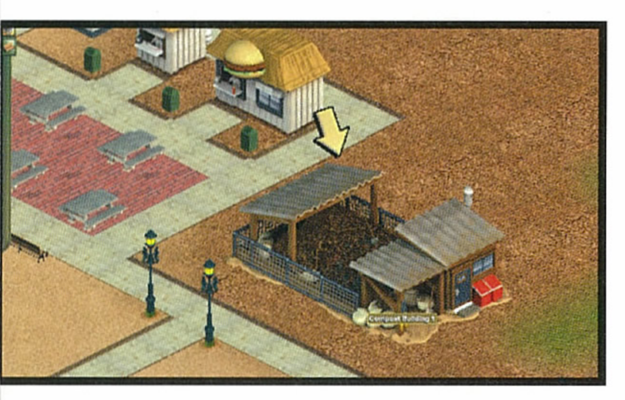


Un peu de technique

Il est tout beau, notre Zoo Tycoon : couleurs tranchées, graphisme isométrique fin, mais on se croirait revenu quelques années en arrière. Pas d'animation 3D, l'âge préhistorique pointe presque son nez. Bon, ok, j'exagère, mais de la part de Microsoft on s'attendait à un soft plus léché. En dehors du lion qui se gratte le dos ou de l'élan qui hoche la tête, les bestioles passent une vie diablement tranquille, couchés entre les barreaux sans que les deux niveaux de zoom ne permettent d'apprécier au moins les puces de la fourrure. On en est réduit à la vue de dessus qui tourne à volonté entre deux terribles ralentissements et un temps d'affichage visible à l'œil nu. Arg ! C'est affreux de se dire que la dernière bécane boostée comme un dragster que l'on s'est offerte, il y a à peine une semaine, semble impuissante à améliorer la fluidité du moteur. L'interface, quant à elle, se montre sans originalité mais bien pensée, avec des menus déroulants complets et accessibles aussi bien à la souris qu'au clavier.



Apprendre que les éléphants adorent frotter leurs défenses à des troncs d'arbres représente un grand pas pour l'humanité.



Des bestioles tristounettes

Zoo Tycoon ne sort pas des tiroirs des éditeurs habituels de ce type de jeu. Microsoft nous surprend assez avec ce produit, on pensait plutôt le voir surgir des cartons des développeurs de Sim en tout genre. Pour une première, il est plutôt bien conçu. Les exhibitions à créer sont réellement nombreuses grâce à une quantité importante d'animaux à protéger et révélés par le programme de recherche. À la partie gestion économique, le souci du bien-être de ses pensionnaires rajoute un intérêt non négligeable. On a une entreprise à gérer et à rentabiliser, bien sûr, mais aussi des êtres dont il faut assurer la survie, ce qui implique reproduction et écosystème viables. L'opposition entre la rentabilité nécessaire et le bien-être indispensable introduit une difficulté jusqu'alors inconnue : on cherche à accroître le nombre de visiteurs par tous les moyens et à préserver les animaux de leur présence. Du coup, il ne suffit plus de mettre en route un mécanisme qui marche bien, le surveiller est indispensable car chaque visiteur supplémentaire entraîne une nuisance un peu plus importante.
Si le challenge ne le laisse pas indifférent, l'habillage manque singulièrement d'humour et le gameplay s'en ressent. Si on observe les réactions des humains par écran interposé, il est impossible de se mettre dans leur peau. Incarner un vieillard impotent qui se traîne de l'enclos de la panthère à celui des zèbres n'amène certes pas vraiment d'intérêt supplémentaire ; mais quel fun de pouvoir se mêler à la foule pour avoir peur avec elle quand un ours ouvre grand sa gueule, ou rire des grimaces d'un babouin roublard. On aurait aimé un produit plus spectaculaire. Là, on se contente de jouer au petit gestionnaire futé, dont la seule récompense est de se voir décerner des médailles par les différentes organisations de protection et de débloquer le niveau suivant.

Kika

En Deux Mots

Zoo Tycoon manque certes d'humour, mais la simulation économique est suffisamment complète pour nous offrir un job de directeur dont le côté répétitif ne se fera pas sentir dans l'immédiat.

- + De la zoophilie comme on en rêvait
- + De nombreux animaux
- − Peu d'animation
- − Un zoom limité

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
65	70	78

R 440
Volant Force Feedback
Technologie Immersion©
"Touchsense™"

ST 330
Rumble Stick
Technologie
Immersion®
"Touchsense™"
à vibrations

CYBORG FORCE
Joystick Force Feedback
Technologie Immersion©
"Touchsense™"

Immersion
www.immersion.com


R220


R100+


X45


Cyborg Gold


P2000 Tilt pad
P1500 Rumble pad
P750 Pad

Donnez une autre dimension au jeu !

Hot line : 01 39 86 96 30 • Points de vente & infos http://www.saitek.com

www.creations-philippe-toumire.com



REMPLISSEZ CE COUPON ET RETOURNEZ-LE À :
TRANSECOM, 12 avenue des Morillons 95140 Garges les Gonesses
transecom s.a. une société du groupe SAITEK

Recevez GRATUITEMENT le catalogue

PC/Mac/Playstation/GBA : consoles, volants, joystick, manettes, souris, accessoires

Nom/Prénom ____________________
Date de naissance ____________________
Adresse ____________________
CP __________ Ville ____________________
Configuration matériel __________ email : __________

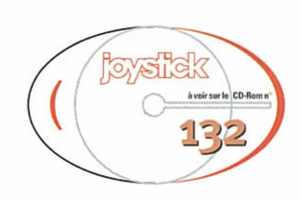
JoyS - 12/01



Black Thorn restera comme une belle référence dans l'art du marketing zarbi, et c'est tant mieux pour les joueurs.
Cet add-on (en fait un stand alone) devait sortir juste avant Ghost Recon, du même développeur, qui bénéficie d'un moteur plus évolué que celui de Rogue Spear. Mais, comme vous pouvez le constater en feuilletant ce numéro, Ghost Recon est testé le même mois.
La raison ? Le retard qu'a pris cet add-on à sa sortie.
Le hic, c'est que si on met les deux jeux côte à côte, la comparaison sur les graphismes est sans appel : Ghost Recon a deux ans de plus que Rogue Spear. Alors ? Ce dernier a-t-il vieilli ? La réponse est simple : les graphismes oui, le gameplay non. Pour donner une idée de l'impression ressentie en se baladant dans les décors de Black Thorn : on se croirait dans le niveau « cs_italy » de Counter-Strike, avec quelques jolis mouvements de personnages en plus et un choix d'armes bien plus conséquent. Les arrière-plans factices semblent horriblement proches, les architectures sont très anguleuses et certaines textures se sont pris un grave coup de vieux. Pourtant, Black Thorn arrive quelques fois à nous surprendre dans ce domaine casse-gueule : conformément à la vieille tradition militaire remontant à Rainbow Six, les pièces des bâtiments sont remplies, non pas comme dans la majorité de la production par une table avec sa chaise, un tableau libre de droits collé au mur ou un lampadaire dans un coin, mais d'objets disposés avec intelligence. Et mine de rien, cette richesse décorative fait oublier la vétusté du moteur graphique. Ces avantages sont d'autant plus visibles que l'on se balade dans des lieux et des pays d'une grande diversité. Cependant, Red Storm a ajouté bien peu de cadeaux bonus dans cet add-on du pur point de vue technique : on ne peut toujours pas ramper, et surtout pas ramasser les armes au sol. C'est sûr qu'après cela, Opération Flashpoint fait figure de « royaume des possibilités infinies ».

Rogue Spear : Black Thorn

ACTION ANTI-TERRORISTE POUR FANATIQUES DE ROGUE SPEAR - PC CD-ROM



Après Urban Ops et Covert Operations, voici le troisième add-on pour le hit de Redstorm, Rogue Spear.

Une flopée de bons scénarios

Les scénarios apparaissent comme une suite logique de Rogue Spear et de ses deux add-on précédents : Covert Operations et Urban Opérations. Contrairement à ces derniers, les missions de Black Thorn semblent un peu moins compliquées, encore qu'il y en ait une ou deux où j'ai dû m'y reprendre à vingt fois. L'une des caractéristiques les plus frappantes étant que, dans ce nouvel add-on, il est plus qu'indispensable de programmer ses équipes comme il faut. Oui, je sais, on a tous un certain côté bourrin, et on a tous



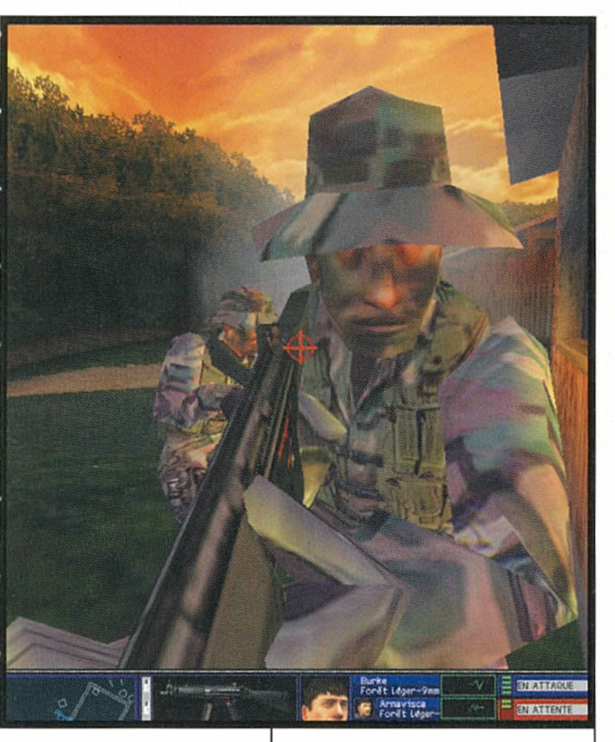
MULTIJOUEUR	
Réseau local	16
Modem direct	2
Internet serveur	16

Jouable sur PIII 500 64 Mo RAM, carte 3D
Éditeur Ubi Soft
Développeur Redstorm États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1



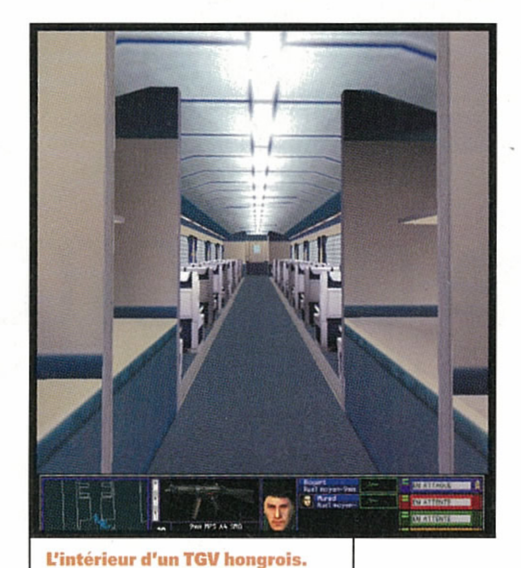


Une carte sur laquelle on passera le plus clair de son temps.



Le graphisme des persos reste tout à fait acceptable.

bêtement essayé de tout nettoyer à la quake avec un seul homme. Seulement ici, il faut souvent se servir du sniper (quelques postes, qu'on pourrait croire faits sur mesure pour lui, sont disposés dans quelques missions) et d'au moins une autre équipe. Certains scénarios commencent même sur les chapeaux de roues, dans un aéroport où l'on se fait tirer dessus dans la zone de départ, juste quelques secondes après le début du jeu. En résumé, ça se complique un peu plus, et on devra faire et refaire certaines opérations, ce qui peut être lassant à la longue. Le type de tâches que nos commandos auront à mener à bien est souvent calqué sur un fait réel du genre « Raid sur Entebbe », ce qui nous fait saluer l'apparition du FAMAS dans les râteliers. Conformément aux dogmes de level design de Redstorm, les actions se déroulent dans des lieux très éclectiques. Si l'une d'elles se passe dans un aéroport désert (à part une poignée de preneurs d'otages gambadant ici et là en attendant de devenir des cons de martyrs), où nos hommes feront hurler les détecteurs de métaux comme jamais en passant la douane, ils découvriront les joies du train à grande vitesse et des sandwichs à 80 balles dans une vieille gare, ou encore celles des croisières avec prise d'otages sur un paquebot pour vieux. Les missions sont comme d'habitude joliment pensées, les ennemis placés avec une grande fourberie.



L'intérieur d'un TGV hongrois.

En résumé, si on fait abstraction des graphismes (on y arrive, je vous jure, il suffit de suivre des cours de yoga et de se concentrer très fort), on se trouve en présence d'un jeu au gameplay toujours aussi sympathique.

Tom Clancy, my love

Mais, beaucoup plus important, Black Thorn contient trois fois plus de missions que dans les derniers add-on quelque peu pauvrets (trois et cinq missions pour Urban et Covert), ce qui en soit est son principal attrait.

Bob Arctor

Un peu de technique

À part la musique, ridicule, les traductions françaises bien niaises et le peu d'évolution graphique (le néant), la version reçue pour le test présentait de gros bugs : le jeu plantait après le démarrage (sous 98 et XP) et passait, pour un oui et pour un non, en mode « software » sous chipset Nvidia.

Musique d'aéroport, ascenseurs de bugs

Au plein cœur d'Hollywood sévit l'un des artistes les moins inventifs du monde des compositeurs de musique de film : Hans Zimmer. Parfois, il oublie son manque de talent et nous sort par erreur des petits bijoux (La ligne rouge, Hannibal). Mais après sa mort, il sera connu comme la personne ayant inventé le genre « Symphonie militaire pour un synthé ». Voilà quelques exemples de films : « Rock », « Uss Alabama », « Pearl Harbour », ou « Broken Arrow » pour ne citer que les meilleurs. Si je vous parle de ça, c'est parce que Hans Zimmer a fait un émule : le musicos de Rogue Spear qui réussit la double performance de faire à la fois du « militaro-glandu» et de la « musique de film avec Nicolas Cage » (acteur que je hais et que j'ai surnommé « L'homme aux un visage »). Bref, ça file des frissons partout. Pour rester dans le domaine sonore, sachez qu'une fois de plus la malédiction de la traduction française a frappé. Bon, c'est pas la catastrophe comme dans tant d'autres jeux (les voix ne sont pas ridicules, la diction est bonne), mais il y a des bugs : des ennemis causent gaulois et se mettent à parler anglais au moment de crever ou inversement. Bref, un poil bâclé. Mais la palme revient à la traduction littérale des noms des missions en français : « As silencieux », « Lame émoussée », « Étreinte de l'espoir », « Chanson dorée », « Parchemin usé » et j'en passe car je suis en train de faire un crise de tétanie en me relisant.

Ce mois-ci, aux côtés de Ghost Recon, Black Thorn marque le grand retour de Redstorm.



Un terroriste de tué, un peu de liberté de gagné.

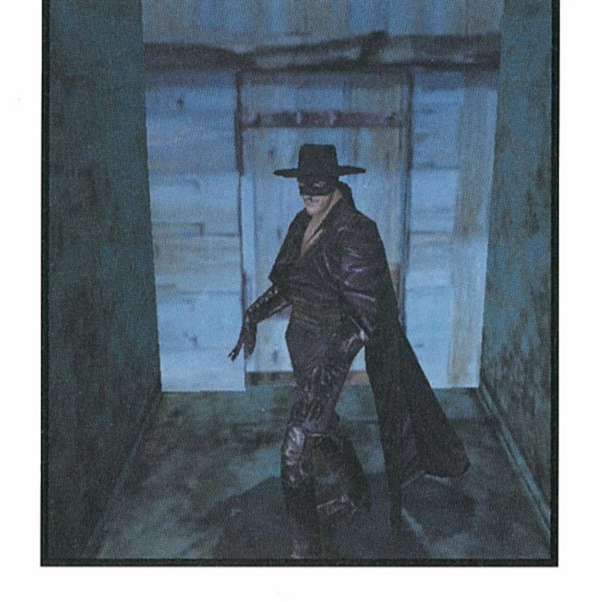
En Deux Mots

Black Thorn est l'add-on le plus conséquent sorti pour Rogue Spear en ce qui concerne le nombre de missions solo et multi. Pourtant, deux ans plus tard, le jeu a pris un sacré coup de vieux du point de vue de l'apparence. Le gameplay, inchangé, attirera encore le fan avide de sensations fortes.

- + L'add-on de missions le plus conséquent sorti pour RS.
- + Un gameplay toujours aussi prenant, inchangé.
- + Le FAMAS.
- − Le moteur graphique d'un autre âge.
- − Ghost Recon qui sort en même temps.

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
70	73	79



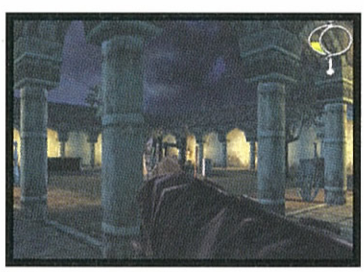






Jouable sur PII 400 128 RAM
Éditeur Cryo Développeur In Utero France
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

Loués soient Cryo et In Utero ! puisque grâce à eux, je vais enfin pouvoir donner corps à mes envies. Malheureusement, il faudra se passer du cheval et du fouet, mais bon, pour le reste, In Utero a bien fait les choses : ici, Zorro est l'homme le plus classe du monde (après Georges Abitbol). L'ombre de Zorro nous balance donc dans cette folle époque de la Californie mexicaine. C'est joli comme tout, l'ambiance est très sympa et le principe fondamental du gameplay repose surtout sur la capacité de Zorro à passer inaperçu en pleine nuit, histoire de s'infiltrer dans des places bien gardées par une tripotée de soldats à la solde de l'empereur Maximilien (« nommé empereur du Mexique en 1864 par Napoléon III », dit « le Petit », et fusillé trois ans plus tard par des nationalistes mexicains crève-la-dalle, on ne le dira jamais assez).



J'ai toujours rêvé d'être Zorro, histoire de faire tout ce que je veux, pourvu que ça emmerde Garcia et que je me retrouve avec la jolie fille dans les bras à la fin du film. Vous savez, ces moments où on pourrait s'exprimer avec son cheval et son fouet.

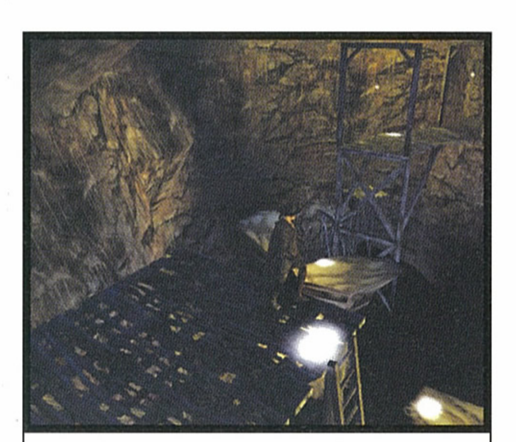
L'ombre de Zorro

ACTION/AVENTURE/SIMULATEUR D'ESCRIME POUR TOUT PUBLIC - PC-CD-ROM

Monsieur Propre

Bon, sorti de ça, on s'aperçoit que rester discret n'est pas si facile ; il arrive bien souvent qu'on se fasse repérer, ce qui nous amène à l'un des points forts du jeu : les combats d'escrime. Chacun d'entre eux se fait à la manière d'un duel, et, quelle que soit l'arme de l'adversaire ; il n'est pas rare de combattre un homme armé de son fusil et de la baïonnette qui va avec. Le combat se déroule par passe d'armes, la réussite du coup porté dépendant du combo que l'on doit exécuter à l'aide des flèches de direction, et ce, dans un laps de temps donné. C'est un peu comme un simulateur de danse, sauf qu'ici, il n'y a que le poignet qui bouge. Les mouvements et les attitudes des combattants sont très réussis. Zorro marche avec une grâce virile et une classe démesurée. La Motion Capture sur un véritable maître d'arme est aussi réussite que payante. Le souci du détail vestimentaire en ajoute d'autant plus. Il suffit, pour s'en convaincre, de regarder de près les fringues de chacun des personnages, et, encore mieux, d'admirer les somptueux mouvements de la cape du héros. Cependant, l'ombre de Zorro est un jeu archi-grand public. Ici, personne ne meurt sous l'épée. L'ennemi se fait toujours assommer, mais le problème, c'est qu'il reste inconscient très peu de temps, ce qui engendre un rythme de combat qui peut devenir lassant, pour peu qu'on se retrouve bloqué dans une zone. Certes, on dispose d'une foule d'autres gadgets, comme les grenades aveuglantes ou soporifiques, ou un mousquet très bruyant, interdisant un usage discret, ce qui ajoute pas mal d'options dans le gameplay. Tout ça est un peu timide quand même, et c'est dommage. Axer un jeu sur la discrétion demande que l'on s'arrête un peu plus sur l'I.A. des ennemis : ceux-ci ne réagissent pas, ou peu, à la vue d'un collègue inconscient. Ajouter une commande du genre « tirer le corps inanimé dans l'ombre » aurait valu son pesant de pesetas… Et, bien sûr, puisque le jeu s'est auto-décrété grand public, le système de sauvegarde fonctionne sur le principe des saving points. L'ombre de Zorro nous émerveille par son esthétique, son ambiance : cela promet d'être amusant auprès du plus grand nombre. Mais nous, nous restons sur notre faim.

Pete BoulE



Malgré les apparences, Zorro n'est pas un jeu de plate-forme puisque aucune dextérité n'est requise pour sauter au-dessus des précipices.

Un peu de technique

Les gens de In Utero ont su très correctement exploiter leur moteur : c'est beau, c'est fluide, et physiquement, ça tient la route. Ça pourrait aisément tourner sur un bon PIII 500 muni d'une TNT2 de base. La version que nous avons reçue ne tournait pas encore sous XP, mais In Utero nous a garanti que ce serait prêt pour la sortie du jeu.

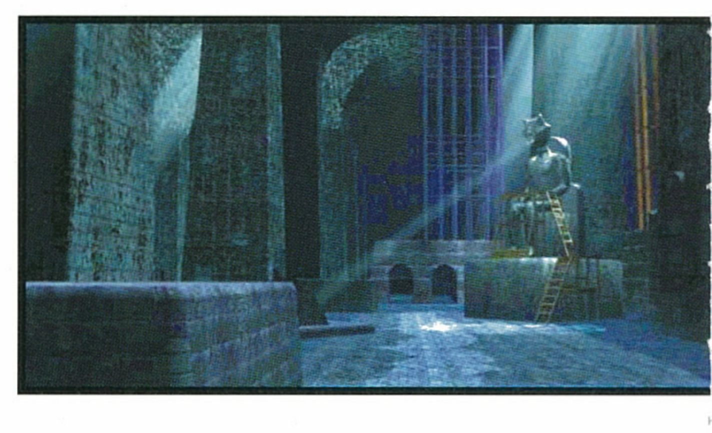
En Deux Mots

L'ombre de Zorro est impressionnante techniquement et graphiquement, mais certains choix du gameplay volontairement tourné vers le grand public rendent perplexe, tellement ils sacrifient de bonnes idées de jeu. Cette figure emblématique de l'univers des plus jeunes ne semble pas avoir suffisamment inspiré les développeurs du jeu : et pourtant, il y avait de la matière…

+ La qualité graphique
+ Le principe des duels
- Les choix grand public du gameplay
- Le système de sauvegarde

84	90	70
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT







Jouable sur PII 300, 64 Mo RAM
Éditeur Microïds
Développeur LK Avalon Pologne
Texte et voix VF **Nbre de joueurs** 1

Schizm
Mysterious Journey

AVENTURE POUR TOUS JOUEURS – PC CD-ROM



Schizm vous invite à une aventure dans un monde étrange où physique et biologie se mêlent pour créer un univers fantastique. En 2083, les humains ont mis le pied sur une nouvelle planète : Argilus. D'étranges structures prouvent la présence d'une race alien. Mais voilà, si les demeures semblent habitées, leurs propriétaires se sont envolés. Là, un repas à peine commencé, ici un ouvrage presque fini donnent l'impression d'un retour imminent. Mais les quelques mois qui se sont écoulés depuis l'installation de l'équipe de scientifiques n'ont vu personne réapparaître, et pire, les chercheurs commencent à disparaître les uns après les autres. Le scénario écrit par Terry Dowling, un maître de la science-fiction australienne, offre une trame excellente aux nombreux puzzles qui nous attendent.

Mystère et boule de gomme

Le principe de Schizm est similaire à celui de Myst. Vous vous baladez à la première personne dans un univers étrange où la vue et l'ouie sont vos meilleurs outils pour découvrir les mystères de la planète. Si les premiers puzzles se révèlent assez simples, très vite, on bloque sur les suivants. Eh oui, entre les solutions purement physiques et celles qui font appel à une logique pratiquement mathématique,on va devoir faire travailler nos neurones à plein rendement. L'observation du monde qui nous entoure est certes nécessaire, mais les indices dont nous font part les fantômes qui surgissent à intervalles réguliers et les carnets de bord de l'équipe de chercheurs sont bien plus importants et demandent à être compulsés avec attention. Le stylo est obligatoire dans ce jeu car il n'y a pas de journal pour noter automatiquement les nombreuses indications. Si on loupe le coche ou si on oublie ce que le docteur Machin nous a dit, on est bon pour tourner en rond un bon moment. Les deux pilotes spatiaux que l'on incarne tour à tour permettent de limiter les blocages, et surtout, de casser la linéarité du jeu. Grâce à eux, on saute d'un lieu à un autre, d'un puzzle à un autre sans difficulté. Si les actions ne demandent pas à être vraiment coordonnées, par contre, les indices que l'homme découvre servent à la femme et réciproquement. Schizm se révèle aussi riche que Myst. Ses maladresses techniques le desservent certainement, mais ses puzzles offrent aux fans du genre un véritable challenge intellectuel qui ne les décevra pas.

KikA

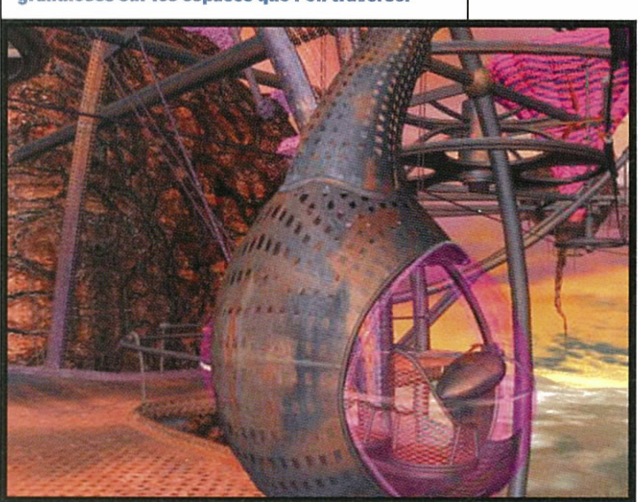
Après Myst III, voici Schizm : autre développeur, autre moteur mais toujours des puzzles à s'exploser les neurones.



Un peu de technique

Sur le site de Schizm , on peut lire dans la rubrique graphisme que celui-ci est en haute résolution : il s'affiche en 640x360. Non, vous ne rêvez pas. Le moteur révèle ainsi ses grandes capacités. Issu d'une première mouture datant de 99, il fait son âge. Même si les décors se révèlent assez détaillés et les animations bien intégrées, leur finesse n'en reste pas moins limitée par la puissance du moteur. Ajoutez à cela une interface dépassée (le quart de l'écran est occupé par un bandeau noir pratiquement inutile) et une maniabilité hésitante, vous obtenez une prise en main bien peu intuitive. La musique est par contre particulièrement soignée ainsi que les bruitages. L'ambiance serait presque là si les doublages français ne faisaient pas capoter le tout. Encore une fois, on ne sait pas d'où les acteurs ont été tirés, le manque de synchronisation entre le ton des voix des uns et le jeu des autres fait vraiment pitié. On a l'impression de rejouer à un vieux jeu oublié depuis longtemps au fond de quelque sombre tiroir.

Les moyens de locomotion offrent des vues grandioses sur les espaces que l'on traverse.





Les décors se montrent originaux : on est dans une aventure de science-fiction et le monde est réellement étrange.

En Deux Mots

Schizm est une aventure complexe, intégrée dans un univers de science-fiction. Même si l'interface est loin d'être aussi réussie que celle de Myst, on accroche et on s'entête sur les nombreux puzzles parfois déroutants.

+ Les puzzles bien lourds
+ L'univers original
- L'interface vieillotte
- Les doublages

71 TECHN | 55 DESIGN | 76 INTÉRÊT

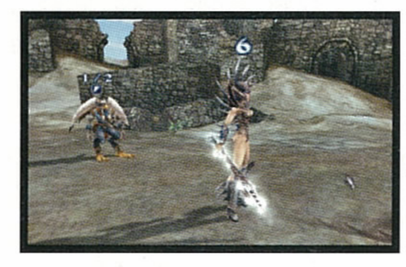


Une carcasse 3D plongée de longues heures dans un bouillon imprégné de Magic the Gathering : Etherlords vous offre une soupe pleine de saveur qui vous tiendra longtemps au corps, une recette moscovite idéale pour lutter contre le froid.



Etherlords

ACTION/STRATÉGIE POUR TOUS JOUEURS - PC CD-Rom



Etherlords ressemble a priori à un Heroes of Might and Magic 3D. Le jeu est au tour par tour, les héros capturent des mines et s'affrontent lors de combats pour prendre les possessions adverses et détruire leur château. On dirait là le portrait d'un vulgaire clone juste doté d'un moteur original, mais ça serait passer complètement à côté de l'essentiel du produit que de s'arrêter à ces quelques traits.
Et pour cause : Etherlords n'est pas une copie améliorée de HoMM, les développeurs ont créé un jeu original en reprenant les grands principes de Magic The Gathering grâce à l'acquisition de la licence auprès de Wizards of the Coast. Ils n'ont pas essayé de copier un concurrent ou de vampiriser subrepticement le principe des cartes Magic, ils ont tenté d'adapter un jeu de cartes révolutionnaire à notre monde. Et le résultat ne manque pas d'éclat.

Les icônes permettent de connaitre les aptitudes et les limitations de vos créatures.



Des revenus avant tout

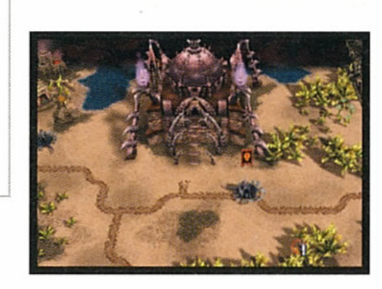
Le scénario reste basique. Quatre espèces (Chaots, Kinets, Vitals et Synthets), partagées en deux camps, s'affrontent pour permettre à leur seigneur de pénétrer le premier dans le temple du temps et être ainsi consacré seigneur blanc, maître de l'éther (comme Maupassant ! ndrc). Pour y parvenir, vos héros devront non seulement écraser ceux des autres mais aussi les monstres qui peuplent le pays.
Vous débutez au pied de votre unique château. Celui-ci n'a aucune possibilité d'upgrade. En revanche, il vous assure une source régulière d'éther (d'ailleurs, je vous encourage à lire « Le Horla », ndrc) permettant au seigneur d'entretenir sa troupe de héros ainsi que de lancer un sort global. Acquérir des ressources et de l'expérience pour être capable d'affronter les héros adverses est votre premier objectif.
Les ressources, pour la plupart, sont issues de mines et de jardins, mais chaque combat, outre l'expérience, vous en donne une certaine quantité. Certains bâtiments permettent d'acheter un éventail de sorts et de runes afin d'augmenter votre puissance de combat, et des autels consacrés à l'apprentissage offrent de nouvelles





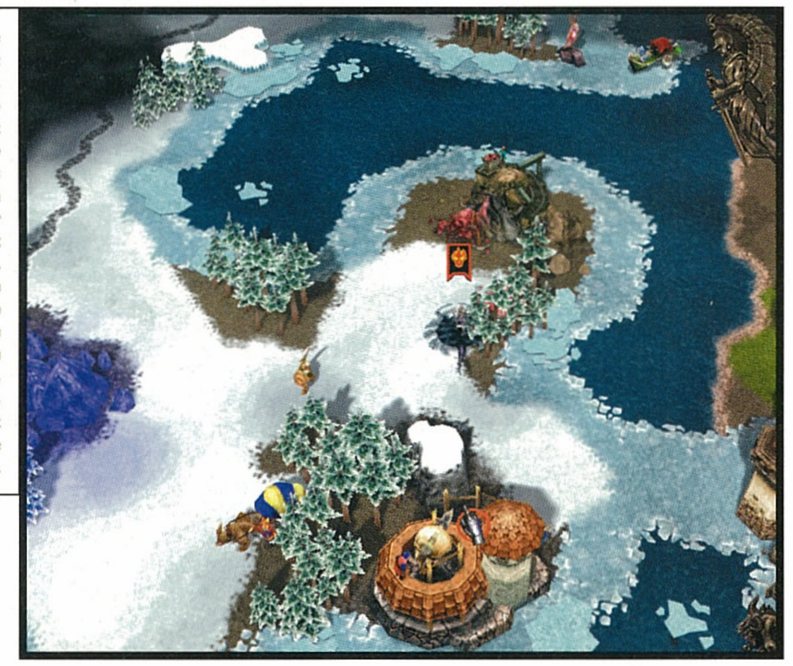
MULTIJOUEUR	
Réseau local	8
Modem direct	oui
Internet serveur	8
Internet IP	8

Jouable sur Config mini : PIII 500, 128 Mo RAM
Éditeur Fishtank Interactive
Développeur Nival Interactive Russie
Texte et voix VF Nbre de joueurs 8





Plusieurs types de ressources sont accessibles. Suivant le camp que vous avez choisi, l'achat de vos sorts vous obligera à dépenser celle-ci plutôt qu'une autre. Si dans le mode campagne cette obligation se révèle peu importante, en duel, elle introduit une nouvelle difficulté.



On cherche à posséder les cartes les plus adaptées.

capacités. La majorité des structures que vous capturez peuvent être upgradées, entraînant ainsi un accroissement des revenus et une bibliothèque plus importante de cartes. Pour l'instant, le principe respecte assez celui de HoMM et de tous les jeux de ce type. Mais le système de combat et l'utilisation de la magie se révèle unique.

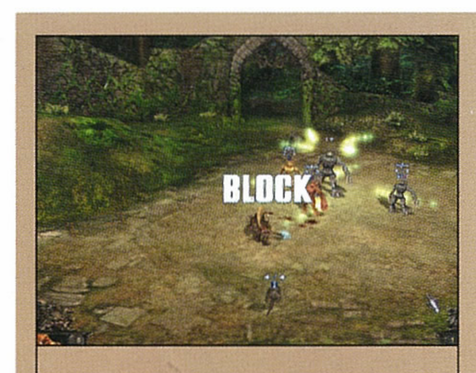
La magie dicte sa loi

La magie prend le contre-pied de tout ce qui était connu jusqu'à présent. Votre héros débute avec un set de quinze cartes (issues du monde Magic, elles proposent une partie de ses sorts ainsi que d'autres inconnus) représentant chacune un sort. Tout au long du niveau, il ne pourra en posséder que quinze. Pour les faire évoluer, c'est-à-dire les échanger contre des sorts plus puissants, il doit acheter de nouvelles cartes en utilisant les diverses ressources récoltées et supprimer les anciennes. Les nouveaux sorts, plus complexes, demandent l'utilisation de charges. Les runes représentent ces charges et elles s'achètent dans les portails. Seule une spécialisation permet d'en posséder plus de cinq, c'est-à-dire d'avoir la possibilité de lancer au moins cinq fois le sort lors d'un combat. Il existe des sorts globaux qui, lancés de votre château (ils utilisent bien sûr une certaine quantité d'éther), autorisent des attaques directes contre le château adverse dont la destruction entraîne la fin de la partie (« Le Horla » est un roman fantastique/horreur, ndrc). Contrairement à HoMM qui demandait surtout d'explorer, de posséder moult châteaux et mines, Etherlords privilégie le côté tactique en accélérant ainsi les rencontres entre adversaires. On ne cherche plus à accroître ses possessions, mais à posséder les cartes qui se révéleront les plus adaptées à contrer le héros ennemi. Le combat reprend le principe des affrontements de Magic The gathering. Les héros s'affrontent à tour de rôle. Chacun possède une main totale de six cartes tirées au hasard. À chaque tour, ils prennent aléatoirement une ou plusieurs cartes supplémentaires pour remplacer celles disparues. L'utilisation des cartes dépense non seulement des runes, pour les plus complexes, mais aussi de l'éther (« Le Horla » existe aussi sous forme de nouvelle, ndrc). Chaque tour voit l'augmentation de l'éther (visitez la Suède, ndrc) disponible, celle-ci est non cumulable. Le nombre d'éther (ses animaulx, ndrc) à venir varie en fonction du niveau du héros.









Un combat en deux phases

Un combat en deux phases

Chaque affrontement se déroule au tour par tour et se découpe en deux phases. La première est celle d'attaque. Le camp qui ouvre les combats lance ses sorts et dirige ses créatures, tandis que le second camp, une fois cette phase de commandement finie, se place en position de défense. Là, il peut bloquer les créatures adverses en faisant intervenir ses propres troupes ou en lançant un sort spécifique. Attention, la majorité des cartes du héros n'est pas accessible lors de cette phase de réaction (en revanche, les créatures magiciennes peuvent très bien lancer un sort), aussi la défense se contente-t-elle le plus souvent de contrer les coups par l'envoi de monstres spéciaux comme les murs de lave. Ces bestioles ne possèdent aucun coup d'attaque, mais un nombre important de points de vie leur permet d'absorber une grande quantité de dommages sans mourir.





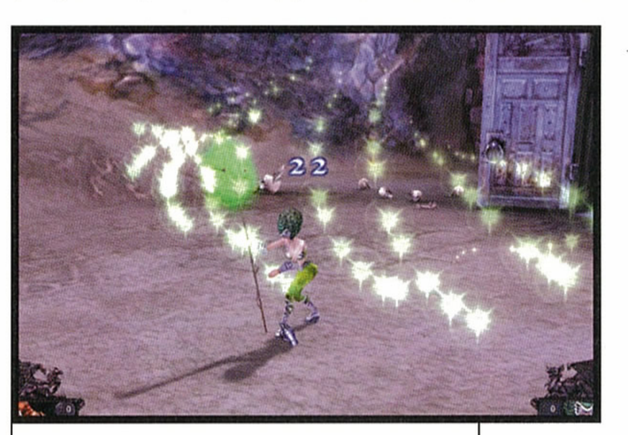
Mon héros

Préférez-vous jouer le chevalier sans reproche qui traverse les forêts les plus sombres pour sauver sa belle afin de renverser les ennemis démoniaques, ou alors, la bête immonde qui, suivie par sa meute dantesque, poursuit les petites gens pour s'abreuver de leur sang et les sacrifier à son dieu impie ? Les quatre races se départagent en deux blocs antagonistes, mais, que vous choisissiez l'un ou l'autre, vos héros évoluent de manière similaire. Définis par leur niveau, leurs points de vie et leur champ de vision, ils possèdent, dès le départ, un jeu de quinze cartes et une spécialisation naturelle. Qu'elle favorise la résistance des rats aux coups adverses ou double les dommages infligés par les kobolds, elle n'évolue pas au cours du temps. En revanche, les cinq capacités supplémentaires, acquises peu à peu grâce à leur expérience, progressent et jouent un rôle suffisamment important pour parfois changer le cours d'un combat. Des artefacts ainsi que des sorts globaux aiguisent leurs aptitudes et les rendent encore plus dangereux. Bien équipés et sans avoir forcément un niveau surhumain, ils sont capables de s'attaquer à plus costauds qu'eux si la chance leur permet de tirer les bonnes cartes du jeu que vous avez soigneusement réunies.



En règle générale, chaque tour ajoute un éther supplémentaire, mais certains sorts permettent de capturer celui de l'adversaire ou d'augmenter artificiellement le vôtre. En fait, lors d'un combat, le niveau des héros importe peu. Bien sûr, combattre avec un héros de niveau 1 avec dix points de vie, un autre de niveau 6 avec trente points de vie paraît plutôt chaud, mais c'est tout à fait possible, car l'apport d'éther (sa flore, ndrc) par tour est pratiquement similaire pour chacun des deux, et seules les cartes possédées vont jouer un rôle. Si vous avez bien choisi ses sorts, vous êtes capable de faire face à toutes les situations. Les trois cents sorts disponibles permettent d'accéder à de nombreuses tactiques différentes, les combats s'en trouvent enrichis, et le mode Duel prend alors beaucoup plus d'ampleur que la campagne. Mais de ça, je vous en reparlerai le mois prochain, dans la rubrique Réseau.
Etherlords ne prétend pas porter Magic the Gathering sur nos bécanes. Bien sûr, le système du jeu de cartes est exploité, mais il est intégré de telle manière que c'est un nouveau produit que l'on nous propose. L'utilisation de ressources minières et d'éther (OK j'arrête, ndrc) introduit un nouvel élément qui enrichit le principe en imposant un paramètre de plus, ce qui rend le jeu de votre héros encore plus délicat à manier. Le coût de chaque carte augmente la difficulté pour créer une tactique béton. Vous n'avez pas à acheter des séries de paquets pour trouver celle qui vous manque, mais vous devez équilibrer votre deck en intégrant et les ressources et les dépenses d'éther (ses forêts, ndrc).
Car si initialement une carte vous coûte un prix en minéraux, lors du combat son utilisation exige une rétribution en éther (ses paysages grandioses, ndrc). Ainsi, votre deck doit aussi prendre en compte la durée de l'affrontement en calculant à partir de quel tour, quelle carte sera utilisable suivant l'éther (ses fjords majestueux, ndrc) qu'elle nécessitera pour être lancée. Si les trois cents cartes satisferont pour un bon mois les exigences du joueur moyen, les développeurs devront régulièrement accroître le stock s'ils veulent le tenir en haleine, comme le fait Magic. On nous a promis un Etherlords 2 avec un éditeur de niveaux si celui-ci remportait un franc succès. Mais d'ici sa sortie hypothétique, on espère bien que les développeurs auront la bonne idée d'entretenir la flamme en enrichissant régulièrement le jeu initial de nouvelles cartes.

Kika



Chacun des trois cents sorts possède une animation particulière, une touche permet de les squizzer.



Etherlords propose de nombreux types de créatures inexistants dans Magic the Gathering. Qu'elles soient rampantes ou volantes, aucune ne représente l'arme ultime car il existe toujours un sort qui peut les contrer

Un peu de technique

Le moteur est réellement impressionnant. Issu de celui de Evil Island, entièrement 3D avec une maniabilité offrant zoom et rotation, il explose lors des phases tactiques. Là, les animations prennent toute leur ampleur lors du lancement de chaque sort. Le graphisme s'affiche en 1024x768. Les caméras changent d'angle, font gros plan sur gros plan pour vous en foutre plein les yeux, et ça marche. Mais, petit problème assez désagréable, le moteur a quelques ratés parfois gênants. Outre les ralentissements excessifs qu'il génère après quelques heures de jeu, des effets plus spectaculaires le rendent bancal. Des créatures qui deviennent invisibles ou des caméras qui se bloquent en plein combat, voilà qui crispe singulièrement vos nerfs, surtout quand chaque coup joué se révèle important. L'interface n'offre aucune difficulté et la prise en main s'effectue sans peine dès les premiers moments du jeu. Seules les originalités par rapport aux autres jeux du même type nécessitent un petit temps d'adaptation. La musique est particulièrement entrainante, et lors des phases de combats, elle se révèle bien percutante. Autre ombre au tableau : le mode multijoueur. Dans le CD vendu, vous aurez uniquement accès à des affrontements un contre un. Il est prévu, pour le mois de janvier, un patch téléchargeable qui assurera des parties de huit joueurs ; il sera en accès libre sur le Net.

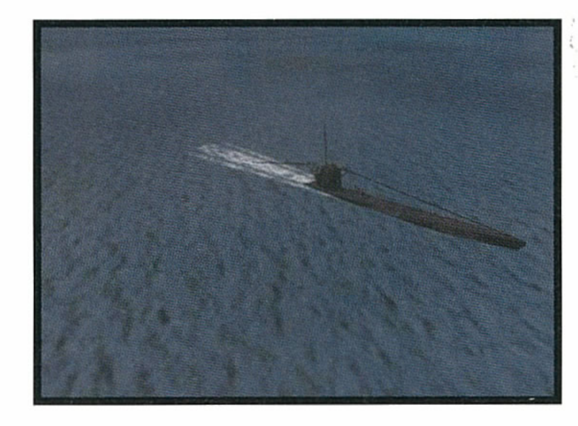
En Deux Mots

La licence acquise par Nival leur permet de nous offrir une adaptation originale du principe du jeu de carte Magic the Gathering parfaitement intégrée au système d'Etherlords. Si les ralentissements sont parfois insupportables, on n'en reste pas moins happé par les combats pour de longues heures.

- \+ Les animations des sorts
- \+ La préparation des combats très tactique
- \+ Les temps de chargement
- − Le patch multijoueur disponible dans un mois

70	89	91
TECHN	DESIGN	INTÉRÊT





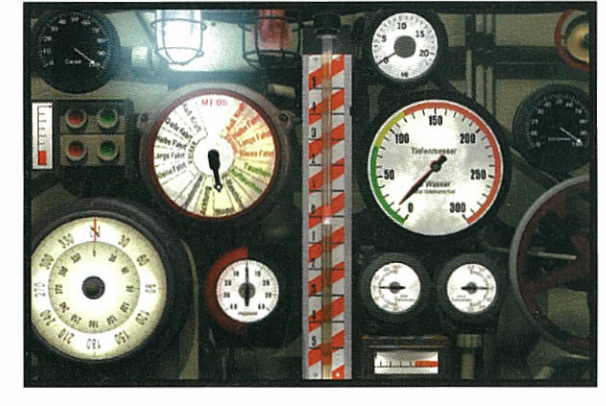




Jouable sur PIII 500, 64 Mo RAM, carte 3D
Éditeur Ubi Soft
Développeur Ultimation Inc États-Unis
Texte et voix VF Nbre de joueurs 1

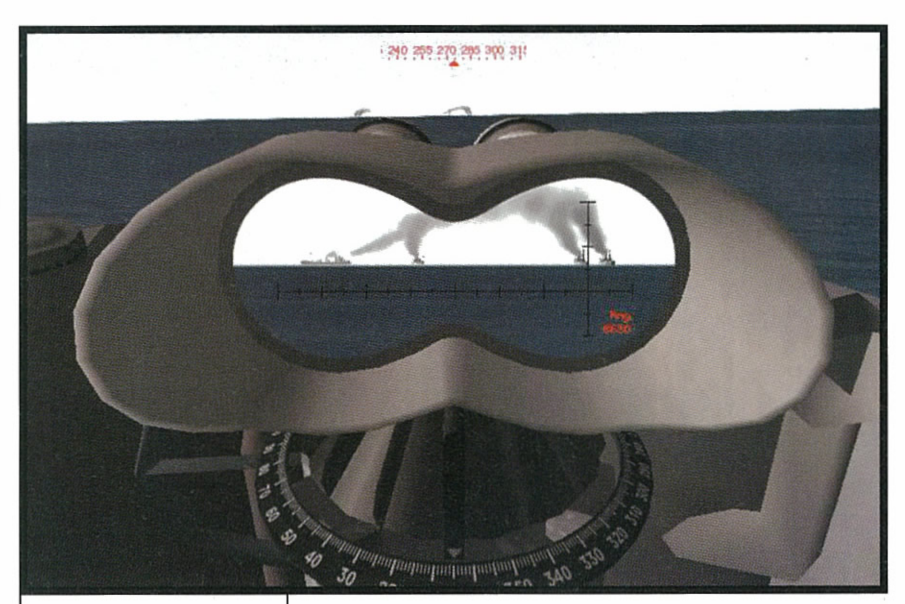
Les Wolfpack, c'était des sortes de bandes d'U-boats un peu sauvageons, et, le vendredi soir venu, ils sortaient de leur port pour aller s'amuser en mer, histoire d'exploser des tas de trucs.



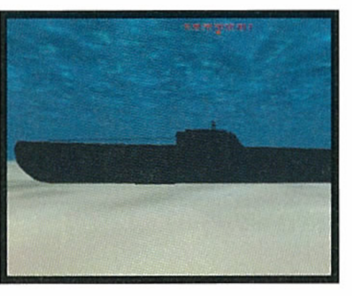


Silent Hunter II

Simulation de sous-marins pour tous joueurs et experts - PC CD-Rom



La fumée des navires nous renseigne sur la cible et sa direction, plus que n'importe quelle autre donnée, sonar excepté.

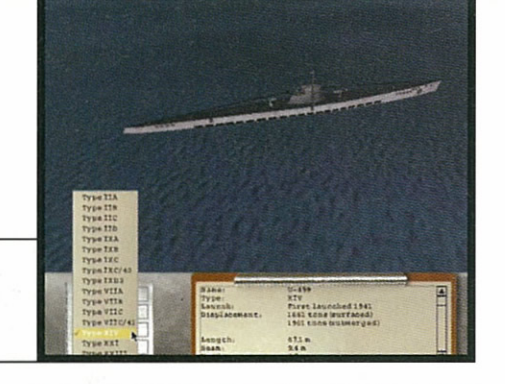


Wolfpack, jeu homonyme (sorti à l'époque des 486 DX.33) proposait de se mettre aux commandes d'une dizaine de sous-marins en passant de l'un à l'autre, mais aussi de s'affronter en hotseat (sur le même écran) : un joueur commandait les submersibles pendant cinq minutes puis cédait la place au commandant des bateaux qui donnait à son tour les ordres et subissait en temps différé les ruses de fourbes de son copain. Silent Hunter, lui, nous met aux commandes d'un seul et unique véhicule. On pourra agir en groupe, (de nombreuses missions proposent la collaboration entre navires au sein d'une même patrouille) mais le côté « bande de potes » s'arrête là. On n'a pas à proprement parler de dialogues entre sous-marins : on reçoit tout juste leurs rapports sur la radio s'ils ont décidé d'en envoyer un, ainsi que, via les communications avec l'état-major, la position des navires qu'ils repèrent et qui se voient alors reportés sur la carte. Bien sûr, pour peu qu'ils soient un poil éloignés, ils seront partis, le temps qu'on arrive, vers des eaux moins chaudes. On peut de même envoyer et recevoir des rapports sur les conditions météorologiques par intermittence ou chaque fois que l'on fait surface. Pareillement, on peut envoyer des petits messages plaintifs pour se voir ravitaillé, même si ça marche assez rarement. Les campagnes et missions se déroulent de l'Amérique du Sud aux eaux fort peu encombrées de la mer du Nord. En résumé, on a accès à tous les endroits où les U-Boats ont mis le bout de leurs hélices.

Un petit cadeau

Un petit cadeau

L'une des bonnes surprises du jeu est l'éditeur de scénarios qui ne devait pas être intégré au départ et qui fait finalement son apparition. Bon, à dire vrai on a plus affaire à un créateur automatique de skirmish qu'à autre chose mais c'est déjà ça. On définit la zone géographique, le type de cibles, la météo et quelques autres paramètres, et en route pour la gloire.

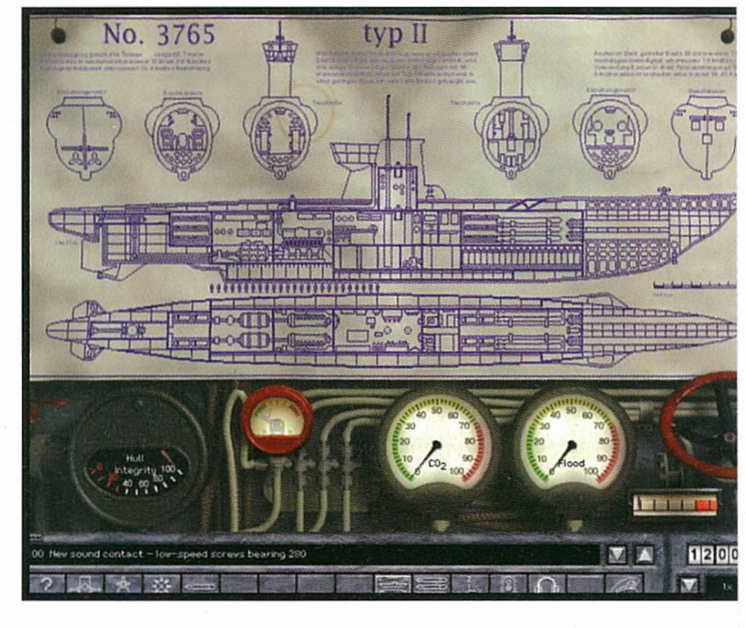


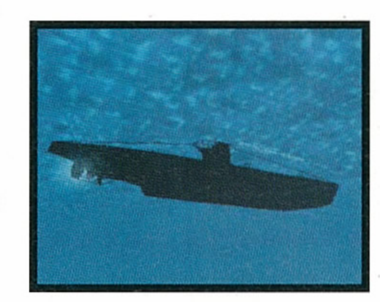
Le jeu nous permet de prendre les commandes de la plupart des sous-marins allemands.

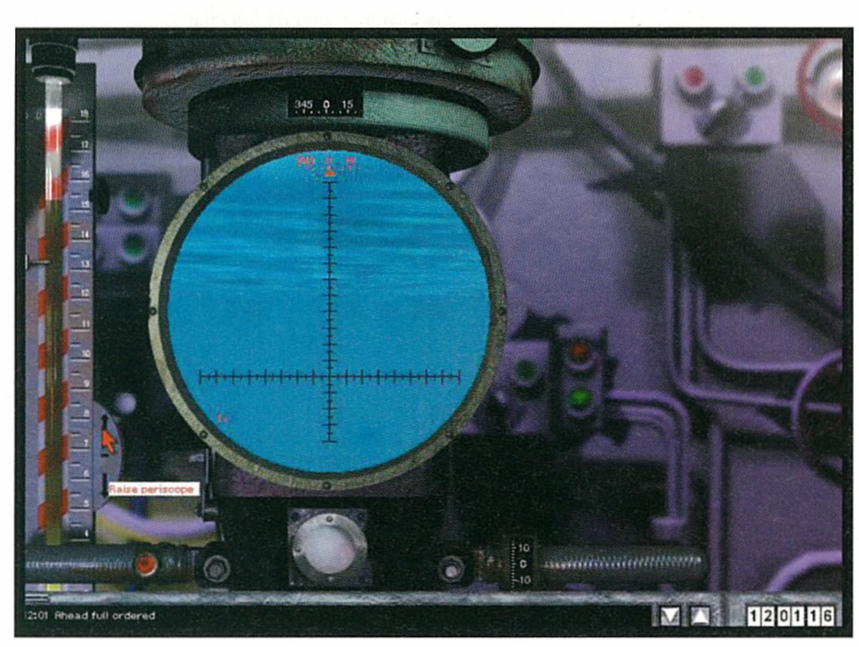
Tuba ou Snorchel ?

La gestion des moteurs électriques et diesel pose un problème majeur pour le commandant de sous-marins qui, contrairement aux heureux hommes (ceux du Koursk mis à part) servant à bord d'un navire à propulsion nucléaire, doit passer un certain temps en surface. Le bateau est alors constamment exposé aux attaques surprises d'avions et doit profiter des conditions météorologiques ou de visibilité et les intégrer dans ses stratégies. Les tactiques à bord d'un sous-marin fonctionnant à l'électricité et au sans plomb sont foncièrement différentes des doctrines en vigueur sur les bateaux contemporains : il est très tentant de s'approcher d'un groupe de navires en restant en surface, histoire de profiter d'une bonne vitesse, mais il faudra pour cela s'assurer des forces de défense présentes. L'attaque d'un groupe de bateaux peut s'effectuer en leur tendant une embuscade, en flottant, silencieux entre deux eaux, et en ricanant comme un gros malin. Mais sachez qu'une fois qu'une torpille aura atteint son but (ou aura été repéré), les gus ne tiendront plus en place et tenteront d'opérer des manœuvres évasives dignes de Casse-Noisettes. De plus, un convoi non escorté ne signifie pas qu'on ait affaire à un troupeau d'agneaux inoffensifs : ils ont généralement un canon de bord qui peut infliger de sérieux dégâts, même si ceux qui s'en servent ne sont pas les plus futés des mousses.

Silent Hunter II est pour l'instant un jeu solo qui deviendra un jeu réseau à la sortie de Destroyer Command. Faut y croire très fort et ça arrivera.





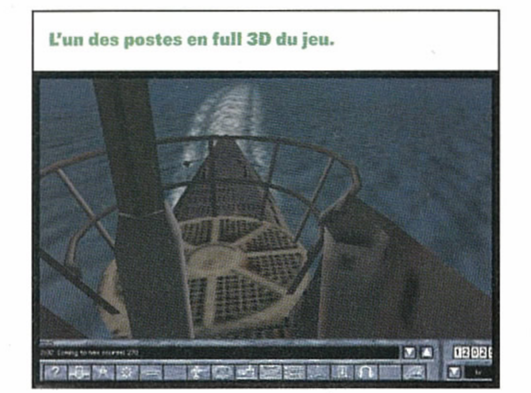


Un produit qui prend l'eau

Que serait une simulation de vieux sous-marins sans ces émotions primales et excitantes que sont les explosions de charges de profondeur à cinq mètres de notre coque, de notre navire qui prend l'eau de toute part et s'enfonce inexorablement vers les plaines abyssales . « Karl ? », « Oui, Heinrich ? », « La coque va céder ! » « Et alors, j'en ai rien à foutre, c'est pas moi qui paye, non ? », « Ben non ». Je ne vous cause même pas de ces jolis avions qui nous bombardent la tronche lors de leurs multiples passages.
Une bonne simulation de film à la Das Boot passe par le stress incessant, l'affolement des hommes d'équipage qui flippent pour une paire de ballasts en moins ou une forte teneur en gaz carbonique.
Ici le modèle de dégâts, tant pour notre sous-marin que celui des navires est très complexe : les temps de réparation (on peut bien sûr assigner des priorités) sont très réalistes, et il n'est pas rare de se voir immobilisé une semaine en mer à colmater une voie d'eau (rassurez-vous on peut accélérer le temps 1 024 fois).
Un plan du bateau montre une localisation précise des pannes et avaries. J'ai dénombré, au cours de mes campagnes, une vingtaine de problèmes.

Un jeu quasiment gratuit

Le nombre de postes de commande est aussi important que pour sub Command, à la différence près que l'on peut grimper dans le kiosque, au poste du canonnier ou de la mitrailleuse anti-aérienne, endroits où on passe en vraie 3D.
Les menus et commandes présents sur les tableaux de bord sont marqués en schleu. Mais pour ceux qui ne maîtrisent pas la langue de Cohn-Bendit, sachez que ces commandes se sous-titrent en bon anglais si on laisse le curseur traîner un peu dessus, ce qui est une riche idée puisqu'elle m'économise un an d'apprentissage intensif de l'allemand pour arriver à jouer à ce jeu. En sachant qu'une heure de cours de langue étrangère avec un étudiant un peu sot revient à 100 francs, que j'en aurais pris une heure par semaine (sauf en juillet parce que je pars plonger en Guadeloupe), que le prix du jeu est d'environ 350 francs, cela revient à dire que cette petite option m'a fait économiser plus de 4 000 francs. Cool, merci encore.



L'un des postes en full 3D du jeu.



La Kriegsmarine donnait ses propres numéros aux secteurs géographiques. Les U-boats patrouillaient souvent à l'intérieur de deux rectangles.

Le bûcher ! Le bûcher !

En conclusion, Silent Hunter II est un excellent jeu et donne un aperçu assez approfondi de toutes les contraintes qu'avaient ces pauvres gens avant la découverte de la propulsion nucléaire. L'amateur de submersibles modernes trouvera dans ce jeu une alternative et un gameplay radicalement différents, aussi bien basés sur l'intuition que sur la fourberie.

Néanmoins, le gros scandale de ce titre est qu'il ne fonctionne qu'à une résolution maximale de 800x600 en 32 bits. C'est vraiment n'importe quoi, et cela a passé la limite du foutage de gueule inauguré par Blizzard en sortant son Diablo II en 640x480 (même si l'add-on a revu tout cela à la hausse). Je ne voudrais rien insinuer, ni même avoir l'air menaçant, ou pire encore, nostalgique d'une certaine époque, mais si c'était arrivé en 1942 dans la Kriegsmarine, on aurait collé le responsable dans un tube lance-torpilles après l'avoir au préalable enduit de vaseline comme il était de coutume avec les torpilles. Sans plaisanter, je me demande vraiment ce qui leur est passé par la tête : visiblement, leurs programmeurs ne sont pas des gros nullos, tout le reste du jeu étant vraiment très bon. C'est d'autant plus étonnant que le jeu exige la présence d'une carte 3D, et le nombre d'objets ou unités s'affichant en même temps est situé généralement en dessous de 5 ou 6. Alors au final, on tombe sur un soft à l'aspect sympatoche, mais qui devient limite sur un moniteur 19 pouces.

C'est ceux qui auront investi sur un écran géant qui vont être bien attrapés. Na !

Une dernière chose : dans l'écran de Setup, n'oubliez surtout pas de mettre le niveau de détails à son maximum (par défaut, ils sont connement réglés à moitié) : un PIII 500 devrait pouvoir encaisser le choc sans trop d'encombres. Pareillement, activez tous les modes de Fog et le bump mapping.

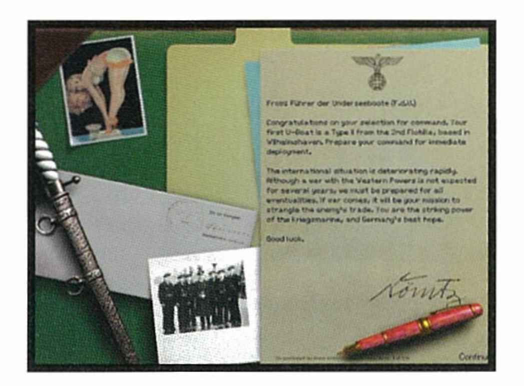
bob arctor

Plus c'est dur, meilleur c'est

L'un des meilleurs trucs pour rendre le jeu passionnant est de mettre son réalisme au maximum. On dispose ainsi d'un nombre conséquent de renseignements en moins sur l'univers qui nous entoure, notamment pour les infos sur les cibles ou leurs distances. Heureusement, le jeu nous donne de nombreux repères visuels pour passer outre : ainsi les fumées des cargos ou des autres navires nous renseignent-ils sur leur vitesse (pour peu qu'on les aperçoive et selon la météo) et peuvent nous dire s'ils ralentissent, accélèrent ou stoppent carrément. Le tir de torpille est, dans ces conditions, un exercice difficile, effectué à l'estime en consultant l'encyclopédie pour reconnaître la cible afin de donner aux armes une programmation et un minutage le plus précis possible.

La Kriegsmarine passée en revue

L'une des caractéristiques bien sympathiques de Silent Hunter est que l'on peut prendre les commandes de plein de U-boats différents : au total, treize sous-marins sont pilotables. Bien entendu, ils possèdent des caractéristiques totalement dissemblables, de la profondeur de plongée maximale au type de moteur en passant par l'armement, on passe en revue tout ce qui se faisait de militaire et de submersible pendant la Seconde Guerre mondiale.





En Deux Mots

Malgré sa résolution graphique assez pauvre, Silent Hunter II est un jeu passionnant pour ceux que cette période de l'Histoire accroche. On attend de voir ce qu'il a vraiment dans les tripes en réseau en attendant son alter ego flottant : Destroyer Command. Pour des duels impitoyables en multijoueur avec des grenades sous-marines et des vieux slips tachés d'huile remontant à la surface.

- \+ De nombreux modèles de U-boats à maitriser dans une campagne passionnante
- \+ Parler allemand n'est pas requis pour jouer
- − Le mode multijoueur repoussé aux calendes grecques
- − La résolution qui ne dépasse pas le 800x600







Un peu de technique

À part cette résolution en 800x600 assez honteuse, rien ou presque n'est à signaler. La réalisation graphique fait preuve d'un grand réalisme : quoi de plus pauvres que des paysages de fonds marins ? Les effets de la houle et du creux des vagues sont si bien simulés que des gens un peu sensibles ayant avalé un verre de jus de palourde au petit dèj' pourraient bien rendre leur repas par-dessus bord. Un très bon point, non seulement pour les bruitages mais pour la musique qui évite le genre « Quatre pistes de violons Midi inquiétantes » en vigueur dans les jeux de ce style.

LA PLANÈTE DES SINGES



AVENTURE/ACTION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
Après les films, voici enfin le jeu, on ne pouvait y échapper et beaucoup de fans attendaient sa sortie avec impatience. Les quelques années de développement nous laissaient espérer une aventure vraiment à la hauteur. Mais c'était certainement trop demander. Si le scénario se montre à peu près correct, de nombreux défauts apparaissent au fur et à mesure que l'on progresse dans l'histoire. Outre les bugs qui provoquent des plantages en série, la maniabilité du personnage se révèle assez limitée. Lors des combats, aucun straff ne permet d'éviter les coups, et la modélisation n'offre aucune souplesse. Vous vous promenez avec un balai dans le cul et n'avez aucun espoir de le voir disparaître un jour. Le moteur est plus que sommaire, et les niveaux, sans sauvegarde et vides de toute surprise, sont loin de rattraper le coup. **Kika**

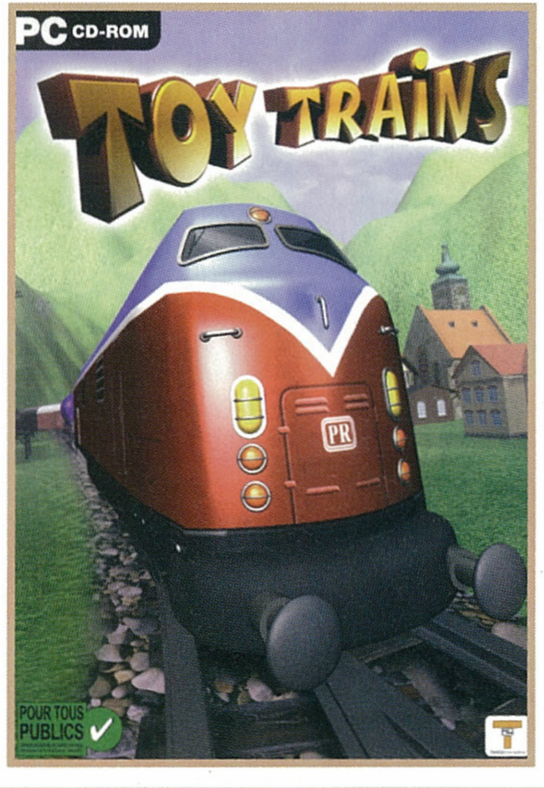


TETRIS WORLD

MILLIONIÈME CLONE DE TETRIS POUR TOUT PUBLIC - PC CD-ROM
Oh mon Dieu ! Même dans mes rêves de testeur les plus dingues, je n'aurais pas osé imaginer voir ça un jour. Tenez, j'en frissonne... Ce jeu, mesdames et messieurs, est le premier Tetris au monde à recommander une carte 3D Transform & Lighting pour s'afficher dans sa version la plus détaillée. Je pense que même Deus Ex ou Giants n'ont pas eu l'affront d'exiger ça. Et Tetris Worlds ne s'arrête pas là : à l'installation, vous constaterez, les yeux ébahis, que le jeu vient vautrer ses petites briquettes colorées sur pas moins de 300 Mo d'espace disque. Alors on se dit que ce n'est pas possible, que ça ne peut pas être « juste » un Tetris, qu'il doit y avoir autre chose là-dedans. Bah non. C'est bel et bien du Tetris classique, version Game Boy d'il y a dix ans. Histoire de dire, les développeurs nous ont quand même mis des paysages 3D en fond d'écran et ont ajouté quelques nouvelles variantes de jeux, sûrement le fruit d'un intense brainstorming de quinze secondes devant la machine à café. Allez, on va gentiment oublier ce titre, et on va taper « Tetris Freeware » dans n'importe quel moteur de recherche sur le Net, ça sera plus malin. **Ackboo**



Quality: High
Recommended: High
Activates all graphical features and special effects in Tetris Worlds. It is recommended that you have at least a 600 MHz processor and a 3-D video card with hardware transformation & lighting.



TOY TRAINS

SIMULATION POUR TOUS JOUEURS - PC CD-ROM
Construire des voies ferrées, aiguiller le train en provenance de Lyon sur les rails de gauche et celui de Grenoble sur celles de droite pour éviter que les deux ne se rencontrent à Trouduc-Ville, voilà le rêve d'un chef de gare et par la même occasion celui de l'enfant qui sommeille en nous et qui regarde avec envie les gigantesques circuits de trains télécommandés, qui nous narguent dans les vitrines de Noël. Toy Trains vous propose d'assouvir votre désir d'enfance en construisant vos propres circuits, sans pour autant vous lancer dans une simulation aussi complexe que celle de Railroad Tycoon. Ici, les questions de rentabilité et de gestion économique passent à la trappe pour vous livrer, à travers les missions disponibles et l'éditeur, au bonheur de devenir, un moment, chef d'aiguillage. Le principe consiste à mener, du point A au point B, un ou plusieurs trains en utilisant soit des locomotives bâtisseuses, soit des points de téléportation. Si les problèmes se révèlent de plus en plus complexes, le jeu n'en reste pas moins limité à des puzzles logiques toujours composés des même éléments (aiguillages et locomotives). Du coup, on tourne vite en boucle, et le moteur 3D vraiment basique n'amène rien qui permettrait d'éviter une catastrophe ferroviaire. **Kika**

La Planète des Singes
TOURNE SOUS WIN 98
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM, DIRECT 3D
ÉDITEUR FOX INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR VISIWARE FRANCE
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
32	40	46

Tetris World
TOURNE SOUS WIN 98
JOUABLE SUR PII 266, 32 MO RAM, CARTE 3D
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR BLUE PLANET SOFTWARE
TEXTE ET VOIX VO
NBRE DE JOUEURS 4 SUR LA MÊME MACHINE

TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
60	70	20

Toy Trains
TOURNE SOUS WIN 98
JOUABLE SUR PII 300, 64 MO RAM
ÉDITEUR TAKE 2
DÉVELOPPEUR PLASTIC REALITY TECHNOLOGIES
TEXTE ET VOIX VF
NBRE DE JOUEURS 1

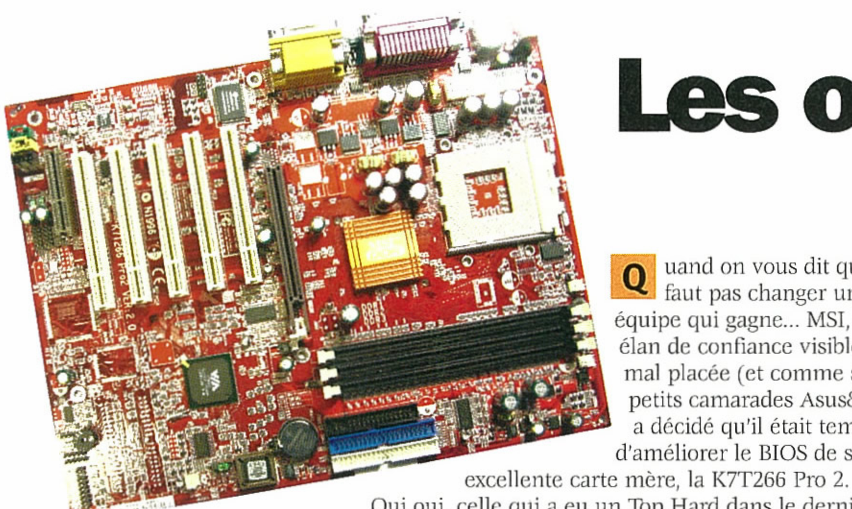




TECHN	DESIGN	INTÉRÊT
62	62	51



Le magazine de l'actualité DVD + un film complet
DVD
MAGAZINE
N°4 NOËL 2001
LE FILM
STARGATE
Édition Collector
LA SÉRIE
STARGATE SG-1
Quatrième saison
GUIDE D'ACHAT
Les meilleurs DVD pour Noël classés par thème
5 RÉALISATEURS TÉMOIGNENT
Jeunet, Chouraqui, Gans, Pitof, Annaud
DES TESTS APPROFONDIS
Le Parrain, Incassable, Pearl Harbor, L'Amant...
49 F
seulement !
KING OF NEW YORK
1 FILM
16/9, V.O. et V.F.
DOLBY DIGITAL SURROUND
STARGATE © Simpson & Wang



Les optimisations QUI TUENT

Quand on vous dit qu'il ne faut pas changer une équipe qui gagne... MSI, dans un élan de confiance visiblement mal placée (et comme ses petits camarades Asus&Co.), a décidé qu'il était temps d'améliorer le BIOS de son excellente carte mère, la K7T266 Pro 2. Oui oui, celle qui a eu un Top Hard dans le dernier numéro. Cruelle erreur. Alors que celle-ci fonctionnait parfaitement avec les deux premiers BIOS disponibles, le dernier sorti lui a été fatal : plantages au boot, crash dans les jeux quand le boot passait par miracle, etc. Un vrai cauchemar. Du coup, on se dit qu'on va laisser tomber et remettre l'ancien. Raté, le PC n'a jamais redémarré... Je n'ai aucune preuve que cette manœuvre ait achevé la bête, mais les faits sont là. MSI confirme que le KT266A est plus que tatillon sur la RAM à utiliser quand le bus est réglé sur une vitesse de 133 MHz. Tous les constructeurs de cartes mère seraient touchés. Mais impossible de conseiller des marques précises pour vos achats de mémoire : le problème varie d'une carte mère à l'autre et même d'un BIOS à l'autre sur le même modèle ! Tous ces soucis seraient liés à la consommation électrique des barrettes. Résultat, impossible de faire tourner mon PC de test avec un BUS à 133 MHz avec le dernier BIOS. Plutôt rageant... Gardez un œil sur le site joystick.fr, dès que la situation évolue, je vous tiens au courant.

Après l'avalanche de news du dernier numéro, le blizzard et la malchance soufflent sur la rubrique Matos ce mois-ci. Chipset nForce qui n'arrive pas à l'heure pour l'article, carte mère du PC de test qui part en sucette (voir news sur le sujet), ce qui a entraîné l'annulation du papier sur les GeForce3 Ti200, etc. Un vrai festival de problèmes façon Loi de Murphy. J'ai tout de même réussi à vous glisser quelques informations sur les écrans LCD et à vous concocter les news. Du reste, je ne m'attarde pas, j'ai quelques rites divers et variés à faire pour chasser les mauvais esprits de mon bureau d'ici le prochain numéro (Fish, où t'as rangé le shotgun ? Et les balles explosives ?).

Le GEFORCE3 se démocratise



Oh ! le joli test de GeForce3 Ti200 que vous avez failli avoir... Avec ma bécane de benchs sur la table d'opération, en attente d'une greffe de BIOS potable, vous comprendrez que cet article prenne bêtement un mois de retard dans la vue. Mais inutile de faire durer le suspense trente jours pour rien. J'ai tout de même eu le temps de faire pas mal d'essais avec la Ti200 de MSI avant que les soucis de BIOS frappent sournoisement (évidemment, toujours trop peu de temps avant le bouclage pour trouver une solution de secours, sinon, ça n'est pas drôle...). Vu qu'ici c'est les news, on va faire concis. Ce GPU GeForce3 Ti200, c'est le meilleur rapport qualité/prix actuel chez Nvidia. Pour environ 2 000 francs, vous avez une carte 3D équipée des dernières fonctions à la mode et qui offre des performances impressionnantes. En plus, comme ce chip est en fait le même que pour les GeForce3 Ti500, l'overclocking se passe plutôt bien et il est possible d'atteindre facilement les vitesses des GeForce3 classiques, à condition que la RAM DDR qui équipe la carte soit de bonne qualité. Pour info, je vous rappelle les vitesses d'origine d'une GF3 Ti200 : 175 MHz pour le processeur, 400 MHz (200 MHz DDR) pour la RAM 128 bits. Sur une GeForce3 Ti500, on atteint respectivement 240 MHz et 500 MHz et sur GeForce3 classique 200 MHz et 460 MHz. En fait, seule la Radeon 8500 d'ATI offre un rapport qualité/prix meilleur que la GeForce3 Ti200, avec un bémol sur la qualité des drivers, toujours un cran en dessous chez ATI pour le moment.

LES PROJETS D'INTEL

Histoire de faire saliver la presse et ses actionnaires, Intel a dévoilé quelques projets qui devraient se concrétiser en 2002. Rien de renversant, mais ça permet de savoir où l'on va. Par exemple, on sait maintenant que le Pentium4 atteindra les 3 GHz l'année prochaine et qu'un chipset pour ce CPU avec une solution graphique intégrée devrait arriver durant le 2ᵉ trimestre. Le début d'année 2002 verra pour sa part l'arrivée sur le marché des premiers P4 destinés aux portables, tandis que les premiers Celeron disposant des améliorations du P4, comme l'architecture NetBurst, ne seront pas disponibles avant l'été. La fin 2002 sera sous le signe du 0,13 micron. Six usines utiliseront ce procédé pour fabriquer les CPU, Intel ayant dès lors totalement abandonné le 0,18 micron. Le 0,09 micron sera pour tout début 2003. La roadmap indique également 0,065 micron en 2005, 0,045 micron en 2007 et enfin 0,032 micron en 2009.

IBM FAIT BOSSER LES FÉES

Vous vous rappelez peut-être la technologie Pixie Dust (« poussière de fée », comme c'est mimi tout plein) mise au point par IBM et dont je vous avais déjà parlé. Eh bien les premiers disques durs basés sur ce principe arrivent bientôt. Nommés 120 GXP, ils seront disponibles en décembre dans des capacités de 40, 80 et 120 Go (miam !). Les prix publics annoncés sont respectivement d'environ 1 500, 2 400 et 3 000 francs TTC, mais mon petit doigt me dit que ça va baisser assez vite. Cette technologie permettra, d'ici 2003, de proposer des disques de 400 Go pour nos PC adorés. Trop cool ! on va pouvoir en mettre plein de... heu... jeux là-dessus ! J'espère juste qu'ils seront plus fiables qu'une certaine série qui a fait un peu trop parler d'elle ces dernières semaines...

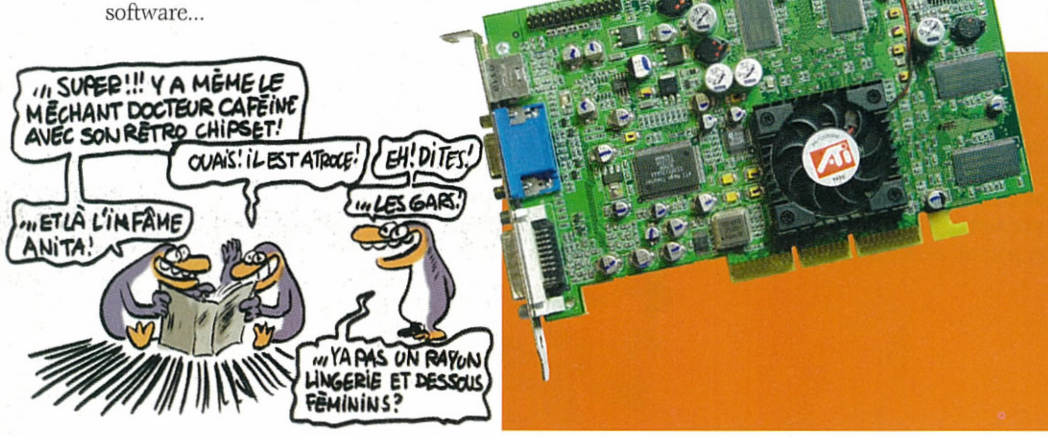
C'EST TOUJOURS ÇA DE PRIS

Après quatre semaines de règne seulement, l'Athlon XP 1800+ est détrôné. Le nouvel Athlon qui revendique le titre de plus rapide de l'Ouest est donc le XP 1900+ qui mouline à 1 600 MHz. Soit 66 petits MHz de plus que son frangin. C'est le seul changement. Pour le reste, ces deux CPU sont strictement identiques. Ce nouveau venu ne devrait pas embraser les foules tout de suite vu son tarif de 269 $ (2 000 francs HT, 305 euros). Ça donne pour le moment du 2 500/2 600 francs TTC en magasin contre 1 900 francs pour le XP 1800+, qui est ici en photo.



Radeon, POUR TOUS

Alors que la tourmente autour des histoires de drivers ATI bogués et optimisés pour favoriser certains benchs (Quake 3 pour ne pas le nommer) bat son plein, une nouvelle carte fait son arrivée officielle. Rien de fabuleux, c'est juste l'officialisation d'un modèle déjà existant dont l'apparition a fait couler beaucoup de pixels sur Internet.
La Radeon 8500 LE est donc une version OEM (boîte blanche, destinée aux fabricants de PC) cadencée à 250 MHz pour le GPU et la RAM, au lieu de 275, et livrée sans le convertisseur DVI - VGA. 13 fabricants de cartes ont déjà déclaré porter un intérêt à ce modèle. A priori, les Radeon 8500 LE (Low-End) devraient pulluler sous la barre des 2 000 francs. Une bonne affaire pour les joueurs en froid avec leur banquier. Manque de bol, la gamme Radeon 7500/8500 va devoir vite convaincre et se refaire une réputation. Le scandale qui touche les drivers d'ATI ne risque pas de rassurer les acheteurs potentiels. C'est à se demander ce qu'attend le constructeur canadien pour faire le ménage à coups de batte de base-ball dans son département software...





Fibre INSIDE

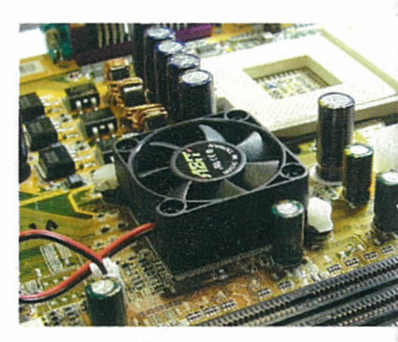
La recherche, quel secteur fabuleux ! Ça n'est même pas ironique. Je ne me lasse pas des idées extraordinaires des ingénieurs. Là par exemple, je viens de changer mon aspirateur et je m'extasie devant l'ingéniosité de tous ces accès... quoi tout le monde s'en fout ? Tss, tant pis pour vous...
Je disais donc qu'Intel est en train d'expérimenter la possibilité d'utiliser la fibre optique pour remplacer non seulement les connexions entre les différents éléments du PC, mais aussi le cœur des processeurs. Le but de ces recherches est de trouver une solution pour les futurs microprocesseurs. En réduisant leur taille mais en augmentant les vitesses, la nécessité d'utiliser toujours plus de courant provoquera fatalement à terme un blocage des évolutions. Les lois de la physique sont intraitables... Quoi qu'il en soit, pas la peine de baver, ces travaux mettront sept à dix ans pour déboucher sur quelque chose de concret.



Hémorragie de BROUZOUFS

Entre gagner moins d'argent (comme Intel) et en perdre, la différence est cruciale. AMD aimerait bien le premier cas je pense... Malgré des ventes en augmentation, la compagnie américaine vient d'annoncer des pertes de pratiquement 187 millions de dollars pour le troisième trimestre. Comme d'habitude, le marché PC extrêmement morose en ce moment est montré du doigt. Le chiffre d'affaires atteint en effet 765,87 millions de dollars contre 1,21 milliard l'année dernière au même moment. AMD contrôlerait maintenant 22 % du marché PC, ce qui n'est pas mal du tout, vu les efforts d'Intel pour endiguer cette progression. 22 %, ça veut dire qu'il y a encore 78 % de gens à convaincre. Le département Marketing n'est pas près d'être au chômage...

La boulette d'Abit

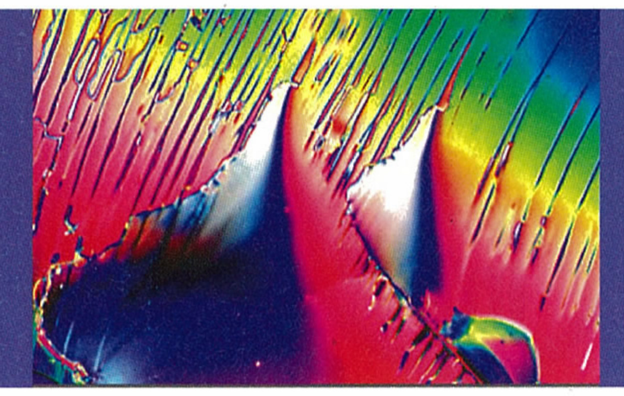


C'est maintenant certain, les KT7A ne supportent pas les Athlon XP d'AMD. Seule la version 1.3 de cette carte peut fonctionner avec ce type de CPU, si on utilise le dernier BIOS du constructeur. Pour connaître le numéro de version de votre KT7A, regardez entre les slots PCI, une grosse sérigraphie avec le nom et la version de la carte est lisible facilement. Du coup, Abit va décevoir de nombreux utilisateurs, surtout que la marque mettait en avant la qualité de son alimentation électrique, ce qui laissait présager une compatibilité à toute épreuve. Comme quoi, j'ai bien fait de dégager ces cartes du Top Hard après des semaines de règne sans partage. En fait, dans les derniers modèles Abit, seule la KG7 (très bon produit du reste) est compatible avec les Athlon XP.
Plus réjouissant, la KR7A-RAID à base KT266A sera évidemment compatible avec les derniers bébés AMD, disposera en plus d'un contrôleur RAID ATA133 (HighPoint HPT372) et de 4 emplacements RAM DDR, ce qui est très rare. Elle devrait être disponible quand vous lirez ces lignes.

Les Écrans LCD

Sont-ils joueurs ?

Ça fait maintenant des années que la question revient régulièrement. Est-il possible d'utiliser un écran LCD pour autre chose que des applications bureautiques ? Sous-entendu : bon, c'est design et super-plat ces petites bêtes-là, mais est-ce que l'on peut jouer avec ? C'est généralement là que je dégaine ma réponse de Normand. Ça dépend... En route pour un petit cours sur le pourquoi du comment.





Le VX500 de Viewsonic bénéficie d'une technologie LCD très récente mais le résultat dans les jeux est encore peu concluant.

Les moniteurs plats LCD de bureau doivent leur existence à l'émergence du marché des PC portables. Il a bien fallu créer des écrans dignes de ce nom pour cette catégorie de machines. Autant dire que les premiers essais n'étaient pas concluants.

La comparaison avec les produits CRT (Cathode Ray Tubes) classiques était mortelle : les LCD étaient hors de prix, offraient une image mal contrastée, peu lumineuse, le tout avec des temps de réponse et un angle de vision risibles. Je ne parle même pas de la durée de vie des rétro-éclairages qui ne dépassait pas les 10 000 heures.

Pour comprendre ces problèmes, il va falloir faire un petit cours de rappel sur les bases de la technologie LCD. LCD signifie Liquid Crystal Display (affichage à cristaux liquides) et ces cristaux liquides doivent leur nom à leurs propriétés physiques, proches de celles d'un... liquide (quelle surprise !) : l'orientation de leurs molécules varie en fonction du champ électrique qui leur est appliqué.

Ces modifications changent leur manière de refléter la lumière. De ce principe découlent de nombreuses technologies différentes.

Nematic toi-même

Le plus répandu des affichages à cristaux liquides est de type Twisted Nematic (TN, disons rubans tordus, pour faire simple). J'en vois qui flippent au fond de la classe, ils ont raison, y aura interro surprise cette semaine, y a intérêt à suivre... Les écrans TN sont ce que l'on trouve dans les montres digitales, les calculatrices, etc. Le principe de base est simple : les cristaux liquides de type nematic sont pris en sandwich entre deux plaques de verre. Ces cristaux en forme de rubans sont perpendiculaires aux plaques et ont la propriété de se « détordre » quand un champ électrique est présent. Du coup, ils ne renvoient plus la lumière. Je simplifie à mort, mais c'est pour vous donner une idée du fonctionnement de ces écrans : nous sommes loin du principe des moniteurs CRT. Il faut bouger une foule de particules dans des temps très courts, avec des contraintes de respect des couleurs qui filent des migraines depuis des années à des milliers de chercheurs et d'ingénieurs.

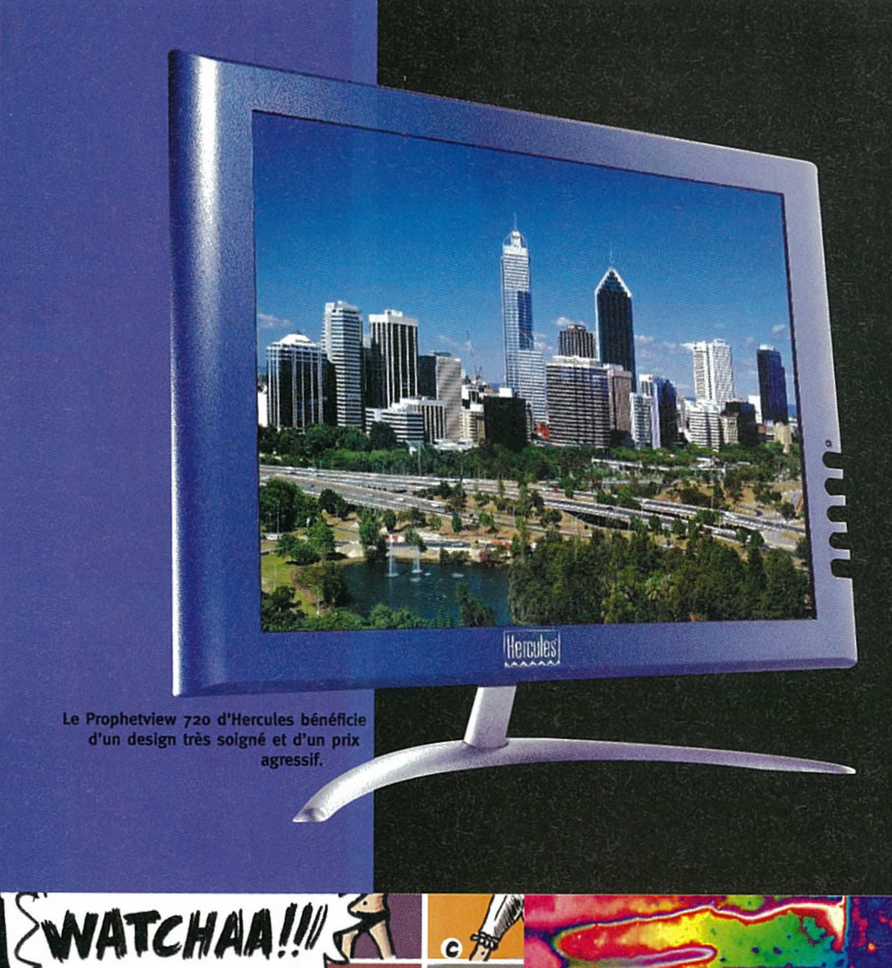
Après le système TN, d'autres technologies ont fait leur apparition. Les écrans TFT (Thin Film Transistor), aussi appelés écrans à matrice active, ont été un grand pas en avant. Dans ce cas, chaque pixel à l'écran contient un transistor qui contrôle l'orientation des molécules. Les avantages sont nombreux : rémanence moins importante, et précision et temps de réponse accrus. En revanche, le prix est bien plus élevé.

Encore des efforts

À partir de là, les ingénieurs des nombreuses firmes qui cherchent à conquérir le marché ont développé d'autres solutions qui ont toutes (malheureusement pour eux) des défauts.

La perfection n'est pas encore de ce monde, côté écrans LCD. Ça se saurait... Viewsonic est par exemple





Le Prophetview 720 d'Hercules bénéficie d'un design très soigné et d'un prix agressif.

très fier de son système MVA (en français ça donne Alignement Vertical Multi-Domaine. Si si, c'est du français, je vous le jure), dérivé du TFT et développé par Fujitsu. Je ne vous en veux pas assez pour vous infliger une explication complète sur le principe de fonctionnement, au demeurant très malin, de ces écrans. Passons directement au résultat : l'angle de vision est bien meilleur (160°), aussi bien verticalement qu'horizontalement, le contraste est excellent tout comme le rendu des couleurs.
En revanche, Viewsonic annonce des temps de réponse dignes d'un écran CRT... Et là je dis : « Halte au pipeau ! ». C'est très loin d'être le cas. Certes, c'est meilleur que par le passé, mais il suffit de trimbaler de droite à gauche une fenêtre sous Windows ou de faire un scrolling dans Internet Explorer pour voir le carnage. C'est moche, on voit bien que l'affichage ne suit pas, et en prime, l'écran VX500 testé souffre d'un problème de rémanence (les parties contrastées d'une image ont tendance à laisser une traînée dans leur sillage, qui donne une impression de flou).
Bref, le MVA c'est mieux, mais il reste du boulot.




Les cristaux liquides ont des propriétés physiques partagées entre solides et liquides. Et en plus, c'est joli au microscope.

Et nous alors ?

Si vous avez survécu jusqu'ici, vous savez maintenant que tous les écrans LCD sont loin d'être égaux. Pour rire, je vous fais une liste rapide non exhaustive des différentes technos : TN, STN (Super Twisted Nematic), TFT, IPS (In-Plane Switching), TFT VA (alignement vertical) et pour finir le TFT MVA. Ouf ! Manque de bol, pas une n'est adaptée aux hardcore gamers. Pour deux raisons. Primo, les temps de réponse des cristaux liquides sont encore trop faibles pour suivre la cadence d'affichage des jeux 3D modernes. Secundo, la résolution des écrans LCD est fixe. Un écran 15' LCD dispose souvent d'une dalle de 1024x768 points. Pas un de plus. Pas question de monter au-dessus. Et les écrans plus grands sont encore trop chers. En revanche, les résolutions inférieures sont utilisables grâce à des systèmes de mise à l'échelle performants sur les écrans LCD modernes (ça donne un genre d'antialiasing pas désagréable sur un jeu en 800x600 par exemple). Il y a encore deux ans, les systèmes de scaling déformaient horriblement l'image (un écran DOS était immonde à voir) ou proposaient de l'afficher dans sa taille réelle. Style timbre-poste au milieu de l'écran pour du 640x480 par exemple.
Moralité, à moins de ne jouer qu'à Myst, il va falloir attendre encore un moment avant de pouvoir investir dans de tels écrans sans devoir faire des compromis, a priori inacceptables pour beaucoup de joueurs.



Les stars du moment

Dans les écrans 15', deux modèles se distinguent actuellement.
Le Viewsonic VX500 (environ 5 400 francs TTC) est un écran TFT MVA d'une résolution de 1024x768 qui offre une excellente image en utilisation bureautique.
Le contraste est superbe. Il supporte aussi la plupart des jeux de stratégie sans broncher. Mais son temps de réponse (pourtant bon : 25 ms) et une tendance à la rémanence ne permettent pas d'exploiter les jeux 3D correctement. De toute façon, il faudrait passer sous la barre des 10 ms pour avoir un temps de réponse satisfaisant pour les jeux 3D rapides. Dommage, le design est excellent et il intègre micro et haut-parleurs ainsi qu'un connecteur DVI en plus du VGA classique.
Le Prophetview 720 d'Hercules est la première tentative de la marque sur ce marché. Pour un premier essai, c'est un coup de maître. Le design est très réussi. Les boutons de réglage sur le côté sont vraiment pratiques et l'interface OSD facile d'accès. Pour environ 4 000 francs TTC, c'est sans conteste le meilleur rapport qualité/prix du moment. Sa dalle à matrice active TFT d'origine Samsung est de toute dernière génération et bénéficie d'un temps de réponse d'environ 30 ms. Malgré ça, l'animation dans les films et les jeux 3D est meilleure que sur le Viewsonic. Idem, le contraste est un poil moins bon sur le papier pour le Prophetview, sans que cela se ressente réellement. Sa polyvalence en fait un choix possible pour les joueurs pas trop portés sur les Quake-like et les feignants amateurs de Lan-party (il ne pèse que 3,5 kg !).

top HARD

Ouch, les premiers prix des cartes mère à base de nForce font un peu mal. Évidemment, si on prend en compte la présence d'une carte vidéo très correcte intégrée, ça va tout de suite mieux. N'empêche, si vous pensez coller une GeForce3 ou Radeon8500 dessus, le surcoût est loin d'être négligeable. Du coup, VIA devrait être tranquille un moment avec son KT266A, même si les constructeurs ont quelques problèmes avec l'alimentation des emplacements mémoire. Je l'ai appris à mes dépens ce mois-ci. Chaque carte a ses préférences côté marque de RAM à employer et cela peut varier d'un BIOS à l'autre. Entre ça et les problèmes d'USB, VIA ne facilite pas la vie... Doc Caféine

La carte mère

Les cartes nForce arrivent. Mais vu leur prix et le fait que je n'ai pas encore eu l'occasion de les tester correctement, on va rester sur la sélection du mois dernier. Le chipset KT266A, malgré quelques soucis de jeunesse, reste la meilleure solution disponible actuellement. La plupart des constructeurs proposent maintenant leurs modèles, mais MSI continue d'avoir l'offre la plus intéressante. Ils ont juste intérêt à corriger (avec l'aide de VIA) les problèmes de compatibilité RAM que l'on peut rencontrer.

Config 1 : MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 1 050 francs TTC

Config 2 : MSI K7T266Pro2 (VIA KT266A/socket A), environ 1 050 francs TTC

Config 3 : MSI K7T266Pro2 Raid USB2 (VIA KT266A/socket A), environ 1 300 francs TTC



Le processeur

Le P4 2 GHz reste à un prix prohibitif, et ses perfs sont loin d'être si intéressantes. Il n'a donc toujours pas le droit de résider dans cette rubrique qui reste 100 % AMD. Avec l'arrivée des Athlon XP, il est temps de faire un peu le ménage ici aussi et de penser à upgrader si vous êtes toujours coincé à 300 MHz... Surtout que les prix continuent de baisser de manière impressionnante !

Config 1 : AMD Athlon 1,33 GHz (FSB 266 MHz, socket A), environ 950 francs TTC

Config 2 : AMD Athlon XP 1700+ (1,47 GHz), environ 1 400 francs TTC

Config 3 : AMD Athlon XP 1800+ (1,53 GHz), environ 1 900 francs TTC

La RAM

Si la RAM est toujours aussi peu chère, attention à sa qualité ! Préférez de la mémoire de marque avec des spécifications clairement indiquées. Il vaut parfois mieux dépenser un peu plus pour ne pas voir son PC planter bêtement, voire ne pas démarrer du tout. Certaines cartes mère comme l'Asus A7V133 sont très sensibles à la qualité de RAM utilisée. Notez du reste que maintenant, c'est DDR only pour les 3 configs.

Config 1, 2 et3 : 256 Mo de DDR-SDRAM PC2100, environ 400 francs TTC

La carte vidéo

La guerre est maintenant totale entre ATI et Nvidia. Je sens que ça va saigner sur les forums hardware de la planète... Radeon 8500 contre GeForce 3 Ti500, Radeon 7500 contre le reste de la gamme Nvidia, tout va être une affaire de goûts. Mais aussi de prix et surtout de drivers. ATI a encore des progrès à faire de ce côté-là, et c'est pour ça que je limite mes recommandations à la 8500 dont le ratio prix/performance vaut bien un peu de patience côté software.

Config 1 : GeForce2 Pro 32 Mo, environ 1 000 francs TTC

Config 2 : GF3 Ti200 environ 2 000 francs TTC

Config 3 : ATI Radeon 8500 (environ 2 400 francs TTC) ou GeForce3 Ti500 (environ 3 000 francs TTC)

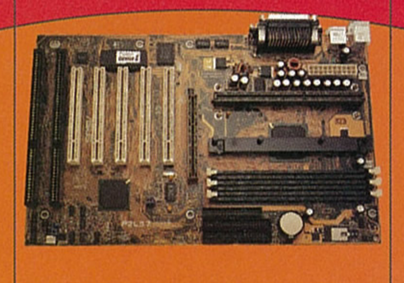
La carte son

Toujours aussi difficiles à trouver, les cartes Philips méritent pourtant quelques efforts vu leur qualité. Attention, visiblement l'Acoustic Edge est assez chère en version boîte (autour de 1 300 francs) mais se trouve en version OEM pour environ 800 francs en cherchant un peu. Ceci étant dit, le Top Hard cartes son reste axé sur des produits plus facilement disponibles, avec l'arrivée de l'Audigy Player dont le rapport qualité/prix est déjà très intéressant. À noter également, le nouveau prix ultra-intéressant de la Live Player 5.1 !

Config 1 : SoundBlaster Live! Player 5.1, environ 300 francs TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 800 francs TTC

Config 3 : Hercules Game Theater XP, environ 1 100 F TTC/SoundBlaster Audigy Platinum, environ 1 700 francs TTC



Le lecteur de DVD / CD-Rom

Élément indispensable du PC, le lecteur de CD ou de DVD ne revient pas très cher. Le choix d'un lecteur de DVD permet d'être certain de relire tous les formats disponibles actuellement. En plus, les prix baissent vraiment sur ces produits en ce moment. Profitez-en !

Config 1 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 francs TTC

Config 2 : Lecteur de CD-Rom IDE (entre 45X et 52X), environ 350 francs TTC

Config 3 : Lecteur de DVD IDE (16X/40X), environ 600 francs TTC



Le disque dur

Autre élément très important d'un PC de bonne qualité, les disques durs sont maintenant généralement tous de bonne facture. Les modèles 7 200 tours/min Ultra DMA sont à choisir vu leurs prix ridicules. L'Ultra DMA100 (ATA100) est maintenant incontournable. Le gain de performance est bel et bien présent lors de l'utilisation de ces disques sur des chipsets compatibles. Attention, des problèmes de fiabilité affectent les IBM en ce moment selon leur usine de provenance. Du coup, je change la marque pour le moment...



Config 1 : Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 900 francs TTC

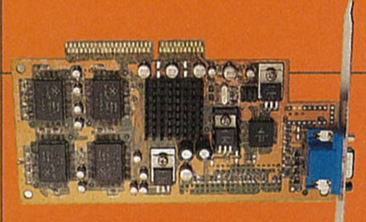
Config 2 : Seagate 40 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 900 francs TTC

Config 3 : Seagate 80 Go (UDMA 100 à 7 200 trs/min), environ 1 750 francs TTC



Le modem

Tout le monde n'a pas la chance d'habiter dans un coin où le câble est disponible. En attendant que cette technologie et l'ADSL augmentent la bande passante de tous les joueurs de l'Hexagone, faites attention à bien prendre un modem évolutif qui dispose d'une mémoire flash et qui utilise la technologie V90 ou V92. Dans le doute, appelez votre fournisseur d'accès pour qu'il vous recommande la marque qui fonctionnera bien avec ses équipements.



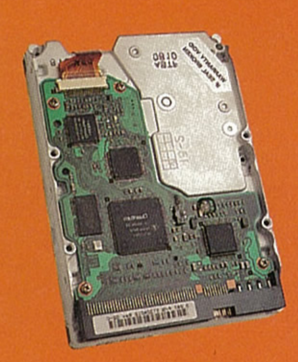
Config 1 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 francs TTC

Config 2 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 francs TTC

Config 3 : 3Com 56K Faxmodem, environ 550 francs TTC

La carte réseau

Avec l'arrivée d'un deuxième PC dans la maison, nombreux sont ceux qui en profitent pour monter un réseau local. Histoire d'être amusant, ce dernier doit également être capable de supporter les PC des amis pour les LAN Party du week-end. Un réseau avec un Hub et des cartes Ethernet de marque pour éviter les problèmes est, dans ce cas, le meilleur choix.

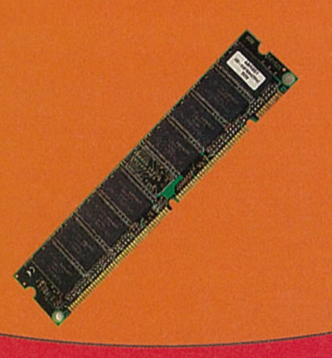


- Hub 8 ports RJ-45 10/100 Mo NetGear : environ 1 000 francs TTC

- Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100 : environ 200 francs TTC

Le moniteur

C'est la seule pièce d'un PC qui ne se démode pas en trois mois ! Du coup, il ne faut pas hésiter à investir un peu dans cet élément-clé du PC. Actuellement la plupart des joueurs qui peuvent se le permettre renouvellent leur matériel avec des écrans 19 pouces pour profiter des performances des nouvelles cartes graphiques qui gèrent facilement les hautes résolutions.



Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 730, environ 2 300 francs TTC

Config 2 : 19 pouces Iiyama MF901U (Vision Master 452), environ 3 200 francs TTC

Config 3 : 19 pouces Mitsubishi Diamond Pro 920, environ 3 900 francs TTC

Ne croyez pas qu'au Delco, on se la coule douce ! Pour vous en convaincre, voici un échantillon des pelletées de questions que nous recevons : « Mon graveur de CD ne grave plus, porqué ? », « Comment mes barrettes mémoire perdent-elles toutes leurs données ? », « La carte graphique saccade, pourquoi ? », « Je ne comprends pas, ça plante tout le temps. », « Que fait ce pingouin, le cul planté dans la fente du lecteur ? ».

Vous aussi, envoyez vos questions au DELCO, 124 rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex, ou à crack@joystick.fr par mail.

C'est le Delco

Réponses à l'échantillon : (1) Remplacez le burin usagé ; (2) Manque de phosphore, modifiez le paramètre poiscaille dans le menu alimentation ; (3) Vérifiez que le CPU (Cafein Percolator Unit) n'est pas en sur-pression ; (4) Ce ne sont pas des plantages, mais de nouvelles fonctions du système d'exploitation ; (5) Comportement de nidification typique des femelles Linux.

CPU ATHLON XP SUR CARTE MÈRE SOCKET A

Les nouveaux Athlon XP 1500+ (1 333 MHz), 1600+ (1 400 MHz), 1700+, 1800+ et 1900+ (fonctionnant respectivement à 1 467, 1 533 et 1 600 MHz) sont bien compatibles avec toutes les cartes mère socket A, au niveau brochage et électronique. Il est par contre nécessaire de faire une mise à jour du BIOS, pour que les nouvelles possibilités du processeur soient bien reconnues (nouvelles instructions compatibles avec le SSE Intel par ex.). Les principaux fabricants de cartes mère (Asus, MSI, Abit, etc.) proposent d'ores et déjà des versions de BIOS adaptées à ce nouvel Athlon. Attention, dans certains cas, si le BIOS n'est pas à jour, il peut y avoir blocage du PC au démarrage. Pour éviter cet inconvénient, ne jetez pas tout de suite votre ancien Duron ou Thunderbird, faites la mise à niveau du BIOS avec l'ancien processeur, et changez pour la nouvelle puce, uniquement quand le nouveau BIOS sera flashé avec succès.

MONITEUR AVEC IMAGE RÉDUITE EN LARGEUR

En général, quand l'image se trouve réduite en largeur, qu'elle est néanmoins complète, et qu'il n'y a rien à faire pour agrandir la largeur avec les commandes du moniteur, il s'agit souvent d'une panne dans le moniteur vidéo (problème avec le balayage horizontal) plutôt qu'avec le PC. Le problème peut éventuellement venir de la carte vidéo, mais c'est peu probable. Vérifiez aussi que vous n'avez tout simplement pas modifié les réglages de largeur qui existent dans certains pilotes de carte graphique (réinstallez le pilote pour vous affranchir d'une éventuelle corruption du driver graphique). Essayez le moniteur sur un autre PC, pour confirmer s'il est bien la cause du défaut. Essayez aussi de donner quelques « tapes » au moniteur (méthode à proscrire pour les PC, les disques durs craignant les chocs). Si le problème est lié à un mauvais contact ou une mauvaise soudure dans le moniteur, vous verrez l'image retrouver brièvement ou complètement sa largeur normale.

EMPECHER WINDOWS DE LANCER 36 PROGRAMMES AU DEMARRAGE ?

Même une fois le dossier « Démarrage » vidé, il est facile de remarquer que certains programmes, pas forcément désirés, se lancent toujours automatiquement à l'allumage du PC. Pour les désactiver, allez dans le répertoire « System » contenu dans « Windows » ; vous trouverez le programme MSCONFIG.EXE qui permet de paramétrer (entre autres) ce que charge Windows (98, ME...) ou pas au démarrage. Choisissez l'onglet « Démarrage ». Tout ce qui est coché est retirable sauf « Task monitor » et « System Tray ». Bien entendu, si vous ne laissez que ces deux applications, vous vous priverez de certaines fonctions éventuellement utiles (par exemple la fonction de vérification du registre « ScanRegistry » ou peut-être votre module de paramétrage de carte vidéo ou sonore) et rencontrerez parfois des problèmes en cas de manque (par exemple le partage de connexion internet ICSMGR qui bloque la liaison avec le Net s'il est désactivé). En cas de doute, il suffira de recocher les cases des programmes désirés dans Msconfig, pour que Windows les recharge normalement au démarrage suivant.

ERREURS LORS DE LA DÉCOMPRESSION DE GROS FICHIERS COMPACTS

Si vous rencontrez systématiquement des erreurs au décompactage de gros fichiers, il y a des chances que le processeur soit en cause. Bien sûr, il faut être sûr du bon état du fichier « zippé », qui sera de préférence chargé à partir d'un média stable style CD-Rom ; par exemple, lors d'une installation de logiciel (système d'exploitation, jeu, etc.) à partir d'un CD-Rom. Il faut savoir que le décompactage de gros fichiers (de plusieurs Mo, voire dizaines de Mo) est une opération consommant beaucoup de puissance processeur, et, de plus, intransigeante avec la moindre erreur de donnée (4). Ce qui se passe dans ce cas n'est pas que l'erreur est dans le fichier compacté (bien que cela arrive parfois), mais qu'elle est causée par un mauvais fonctionnement du processeur au moment de la décompression. En effet, un cpu peut créer des erreurs quand il est poussé au maximum de ses possibilités, alors qu'en utilisation avec des logiciels moins demandeurs, il fonctionnera parfois de manière normale. C'est d'ailleurs pour cela que le décompactage répété sans erreurs de gros fichiers est un bon test de stabilité. Les causes d'instabilité d'un processeur sont assez classiques : problèmes de refroidissement (voir le contact/fixation du « ventirad »), overclocking aux limites des possibilités du cpu (diminuez la fréquence), panne du cpu lui-même (c'est rare, mais le cpu peut avoir subi des micro-dommages lors d'une séance où il a été alimenté avec une tension trop élevée, ou rarissime : avoir un défaut d'usine).

WINDOWS ME REMPLIT MON DISQUE DUR !

En effet, comme vous nous le faites remarquer, la ré-installation de Windows Millenium sur une précédente installation du même Windows peut s'avérer impossible à partir du CD-Rom (essayez aussi à partir de la copie créée sur le disque dur dans « WINDOWS\OPTIONS\INSTALL »). Dans ce type de situation, même si tout se passe parfaitement, la première fois, l'installation suivante bute souvent sur des problèmes de manque de place sur le disque (1). Win Me a en effet une fâcheuse tendance à remplir de lui-même progressivement la partition du disque dur où il a élu domicile. Pour peu que votre disque dur ne soit pas trop grand, ou simplement occupé par d'autres logiciels, cela peut créer des problèmes, voire des plantages ou ralentissements importants dès que la partition ne comporte plus beaucoup d'espace libre (par exemple, lorsqu'il n'y a plus assez de place pour le fichier d'échange, qui se mettra alors à ramer piteusement). Cette consommation effrénée de l'espace du disque dur est généralement provoquée par la fonction de « restauration système » qui, bien que partant d'une bonne idée (disposer de sauvegardes de sécurité du système d'exploitation et de vos logiciels, afin de les restaurer facilement en cas de problème), est mal implémentée dans Win Me. En effet, cette option est activée d'office dans la version standard de Windows Millenium Ed. (Microsoft adore décider de ce qui est bon pour les utilisateurs de ses S. E.) et ne possède apparemment pas d'option pour être désactivée ou limitée. Or cette « restauration système », au lieu de ne conserver sur le disque que les deux derniers backups les plus récents par exemple, additionne les sauvegardes, au rythme de une par jour. Bref, avant de réinstaller un Win Me qui plante au point de ne plus être capable d'utiliser cette fameuse fonction en mode « sans échec » (expérience vécue...), il est recommandé d'effacer le fameux répertoire secret (5) où s'empilent les backups. Sous Win Me, l'opération s'avère impossible simplement (dossier caché et en cours d'utilisation). Le plus facile est de se munir d'une disquette Système (créée lors de l'installation Windows ou à partir de l'onglet « Paramètres\Panneau de config:\Ajout/Suppr de Prg\Disquette de démarrage » et de redémarrer le PC, disquette mise dans le lecteur (2). Une fois arrivé en mode DOS, débarassez-vous de «_RESTORE ». Tapez C: Entrée, pour vous placer sur l'unité C:. Le dossier «_RESTORE » (avec un souligné devant) est invisible car en mode caché. Mais il est possible de l'effacer quand même, à l'aide de la commande : DELTREE C:_RESTORE. Voilà, l'ensemble de _RESTORE, ses sous-répertoires et tous les backups contenus seront effacés. La durée de cette opération peut être longue si le dossier _RESTORE est bien plein. À ce stade, vous avez libéré un bon paquet de méga-octets sur le disque dur, vous pourrez donc réinstaller Windows du CD sans problèmes de place en conservant la restauration, si tel est votre choix. Autrement, la manipulation suivante bloquera la « restauration système » en l'empêchant d'écrire sur le disque : après effacement de _RESTORE, tapez les commandes suivantes : EDIT _RESTORE (vous allez ainsi créer un fichier bidon, nommé _RESTORE dans l'éditeur DOS, tapez dedans ce que vous voulez, et sauvez le fichier par ALT F, puis Q, puis enregistrez le fichier). À présent, protégeons le nouveau fichier contre toute écriture/modification par Windows Me, une fois revenu à l'invite DOS, tapez : ATTRIB +R +A +S +H _RESTORE. Vous venez de mettre les attributs (3) Read (lecture seule), Archive (indicateur d'archivage), System (fichier système), Hide (fichier caché) à 1. Le fichier est caché et protégé contre l'écriture, rendant ainsi impossible toute modification du nouveau _RESTORE par Windows Me, et, du coup, terminé la création de fichiers de sauvegarde indésirables ! Pour finir, notez que si vous manquez toujours de place pour réinstaller à partir du CD-Rom, il est possible d'effacer, toujours sous DOS, le contenu de «WINDOWS\OPTIONS\INSTALL» (une fois sur C: taper par exemple un : CD WINDOWS\OPTIONS\INSTALL suivi par un DEL *.* une fois dans INSTALL) qui sera recréé à neuf par votre future ré-installation.

NOTES :

(1)Bien entendu, le problème ne se dévoile qu'une fois que l'installeur vous aura infligé inutilement plusieurs minutes d'attente, avant de vous prévenir très sommairement qu'il manque de place. Vous voilà obligé d'abandonner, pour le régler à la main, un problème qui aurait pu être géré automatiquement. Bien sûr, ceux qui reformatent systématiquement leur partition système avant de réinstaller ne sont pas concernés ; mais nous sommes nombreux à hésiter devant le temps nécessaire pour reconfigurer Windows et son environnement, à partir de zéro. Si jamais vous en veniez quand même au reformatage complet de la zone contenant le système d'exploitation, et que votre disque dur ne comporte en tout et pour tout qu'une seule partition, profitez-en pour repartionner votre disque dur en plusieurs unités distinctes, où la partition C: sera réservée à l'usage exclusif de Windows. Avec Windows XP, il est sage de prévoir au moins 3 ou 4 giga-octets pour C:, et autour d'un 1,5 à 2 Go pour installer Win Me ou Win 98 SE (nettement préférable à Win Me question stabilité d'ailleurs).

(2)Il faut d'abord vérifier/modifier l'option « First Boot Device » ou « Boot Sequence » dans le SETUP (menu BIOS Features ou équivalent), pour être sûr que le PC démarre bien sur la disquette (Floppy) en premier lieu, et pas sur le disque dur. Une fois les manips terminées, n'oubliez pas de remodifier l'option pour démarrer sur le disque dur (HDo) à nouveau (boot plus rapide).

(3) La commande ATTRIB du DOS permet de modifier les attributs des fichiers désirés. Pour désactiver un attribut, remplacez le « + » par un « - » devant l'attribut. La commande utilisée seule, sous la forme ATTRIB, ou mieux ATTRIB | MORE (le caractère « tube » est obtenu par AltGr + 6, appuyez sur Espace pour changer de page) affiche la liste des divers fichiers présents et l'état de leurs attributs.

(4) Tous les fichiers compactés intègrent un système très précis de vérification de l'intégrité de l'archive compactée, capable de détecter le moindre changement, même d'un simple bit sur des centaines de méga-octets. En général, il s'agit de systèmes de type CRC (Cyclic Redundancy Check) ou plus évolués. Globalement, l'idée est de créer une signature unique et personnelle à chaque fichier compressé. Cette signature est obtenue en passant l'ensemble des données du fichier à compacter dans une fonction mathématique. La signature/résultat est alors collée, juste devant (ou derrière) les données compactées. Pour vérifier que l'archive compactée ne s'est pas dégradée, il suffit de comparer la signature et le résultat obtenu en repassant à nouveau les données dans la même moulinette mathématique qui, avec les mêmes données, produit toujours la même signature. S'il y a différence, le fichier comprimé est endommagé (voir Delco n° 125, pour plus de détails sur la compression des données).

(5) Notez que même si seul le répertoire de l'unité (C: en général) contenant Windows nous intéresse, il y a un dossier _RESTORE créé par unité logique. Sous Windows, vous pourrez visualiser ces dossiers normalement dans une fenêtre, en désactivant la case adéquate des paramètres fenêtre, dans « Outils\Options des dossiers\Affichage\Masquer » les fichiers protégés du SED).



Everquest dans la LuNe



Shadows of Luclin est la troisième extension pour le MMORPG de Verant/Sony : EverQuest. Un nouveau territoire de jeu a été ouvert pour nos potes rôlistes persistants. Et pas le moindre puisqu'on nous propose de visiter une lune. Luclin sera constituée de 25 zones et comportera une nouvelle ville de départ. Verant en a profité pour refiler un bon coup de polish à son moteur graphique, et on devrait hériter de personnages plus détaillés et mieux modélisés. Shadows of Luclin introduira aussi une nouvelle espèce, les Vah Shir (des hommes-tigres) ainsi qu'une nouvelle classe de personnages à incarner, le Beastlord. Enfin, pour ceux qui ont atteint le niveau 60 (niveau maximum), de nouvelles options seront accessibles, histoire de ne pas errer comme des âmes en peine.
Shadows of Luclin est actuellement en bêta test et nous le testerons le mois prochain, si le ciel ne nous tombe pas sur la tête entre-temps.

Pareil mais sans puB

Lassé de subir les messages de pub intempestifs dans GameSpy ? Une alternative existe : All-Seeing-Eye. Fonctionnant avec la plupart des jeux en réseau actuels (CS, Q3, Unreal, etc.), ce programme est gratuit en version simple, comme GameSpy, mais sans limitation dans le temps, contrairement à ce dernier. Enfin, aucune pub intrusive ne vient s'afficher à chaque retour à Windows après une partie. Merci à Kristoma et Rootz pour l'info. Vous le trouverez au : http://www.udpsoft.com/eye/
All-Seeing-Eye, pas Rootz, pffff.

NeT NEwS

Par iansolo, Bob Arctor et Kika

ÇA NE DÉSEMPLIT PAS DU CÔTÉ DES MMORPG. LA VERSION FRANÇAISE DE DARK AGE OF CAMELOT EST DÉSORMAIS EN PHASE BÊTA, LE SCÉNARIO D'ANARCHY ONLINE DÉMARRE, TURBINE SORT UNE EXTENSION POUR ASHERON'S CALL, DARK MAJESTY, ET VERANT NOUS LIVRE SHADOWS OF LUCLIN, UNE NOUVELLE ÉMANATION D'EVERQUEST. EN ATTENDANT LES TESTS DE DM ET SOL, LE MOIS PROCHAIN, UN COUP D'ŒIL SUR MOTOR CITY ONLINE, DUELFIELD ET LINE AGE.

iansolo@joystick.fr

Fondation

Amateurs de petits jeux gratuits et sympathiques, voici « Fondation : le jeu ». Basé sur le célèbre cycle de S-F d'Asimov, Fondation est un MMORPG français. Il a la particularité d'être, en temps réel, lent. Comprenez qu'il n'est pas nécessaire d'avoir fumé la moquette pour y jouer, mais que pour chaque ordre donné, il faut compter entre deux et cinq heures pour qu'il soit effectué. « Ce qui permet de ne consacrer qu'un quart d'heure par jour à ce jeu », nous souffle un habitué. Fondation serait comme le croisement entre un MMORPG et les jeux de rôle par correspondance d'antan. Pour plus d'infos : www.fondationlejeu.com/welcome.html



DragOn empires

C'est au tour de Codemasters de se lancer dans la grande arène des MMORPG. La boîte des frères Darling a révélé de nouvelles photos de Dragon Empires, un jeu de rôle massivement multijoueur dans un monde médiéval-fantastique. Dragon Empires est prévu pour le deuxième trimestre 2002. Tout ce que l'on sait pour l'instant, c'est qu'il y aura de la magie, des dragons et tout plein de joueurs humains pour interagir entre eux. Ah si, il devrait aussi y avoir des cités, des empires et un système de combat entre clans.





Gold agE OF CaMeLOT

Les premiers chiffres concernant Dark Age of Camelot viennent de tomber. Apparemment, le jeu a battu quelques records de ventes puisque depuis le 10 novembre (sa date de sortie), Mythic Entertainment a enregistré plus de 100 000 abonnements, ce qui a dépassé tous les autres gros MMORPG sortis avant lui (les derniers chiffres d'Ultima Online font état de 225 000 inscriptions). En gros, c'est un peu comme les films de Steven Seagal qui font des gros chiffres le premier jour, puis, le bouche à oreille aidant (« Attention Marc, y a Steven Seagal dedans »), se ramassent finalement au box office deux semaines après. Mais la comparaison s'arrête heureusement là.



CoUrsEs De tutures sur eul' Net

Wtrmrace est une course de F1 en 3D se jouant directement sur Internet. Le téléchargement et l'installation sont ultra-rapides : on joue au bout d'une minute. Les joueurs peuvent évoluer sur différents circuits pour essayer d'obtenir les meilleurs temps. En revanche, on ne participe pas à plusieurs à la même course. Wtrmrace a été développé par 4X Technologies et utilise leur moteur maison Phoenix 3D.
http://www.xtrmrace.com/
Une autre course 3D temps réel sur le Net, NSL Racing, réalisée par ChromaGraphics Multimédia, basée au Futuroscope de Poitiers. NSL utilise une technologie tierce, Wild Tangent. www.nslracing.com

telex

Skytek est une guilde francophone sur Anarchy Online (serveur Rubi-Ka 1) qui organise des événements et du PvP. Avis aux amateurs : http://www.skytek.fr.st/ Et n'oubliez pas : « Omni-1 is your friend ! »

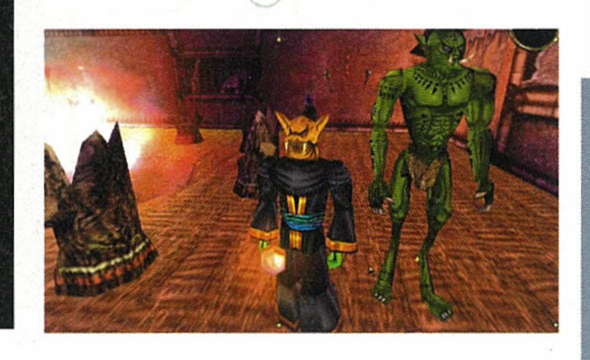


NOIRE Majesté

Dark Majesty, la première extension payante pour Asheron's Call, est sortie début novembre aux États-Unis et au Canada. Parmi les nouveautés réjouissantes, les joueurs peuvent acquérir des maisons pour y entreposer leurs trésors ou organiser des pendaisons de crémaillères. Plusieurs tailles sont proposées : petit cottage, villa bourgeoise ou gigantesque manoir, pour les allégeances regroupant des milliers de membres. Une nouvelle île, Marae Lassel, et de nouvelles quêtes font aussi leur apparition. À la demande des joueurs, des objets et monstres mythiques ont été réintroduits, comme la Canescent Robe pour les magiciens ou la reine des Olthois, ces insectoïdes proches cousins des Aliens. Vendue au prix non entubatoire de 20 dollars (un mois de jeu gratuit inclus), cette extension est la moins chère dans la courte existence des MMORPG. Elle comprend le jeu complet, pour les nouveaux venus qui désirent démarrer AC.
Maintenant, la mauvaise nouvelle : Dark Majesty ne sera pas distribué officiellement en France. Pour y jouer, vous aurez donc à commander la boîte sur Internet en Angleterre ou chez l'oncle Sam.
Pour se faire pardonner, Microsoft nous a annoncé que la grande suite d'AC, Asheron's Call 2, devrait être localisée dans nos beaux pays et même qu'il y aura des serveurs européens.
Nous testerons Dark Majesty le mois prochain, si une tempête ionique n'efface pas tous les disques durs de la planète d'ici là.

OriGin Fait dEs effEts De cApe

Avec la menace fantôme (Garriott et Lineage) qui s'approche, Origin, qui ne fait plus que cela, prépare un nouvel add-on pour le premier des MMORPG. Le nom de la nouvelle version est Lord Black-Thorn's Revenge. Pour les nouveaux et ceux du fond, Lord Blackthorn (apparu dans Ultima 7) est une espèce d'anti-Lord British à l'idéologie un poil scientologique. Parmi les trucs attendus dans cet add-on, on prévoit plein de nouveaux monstres dessinés et conçus par Todd « grosnul » MacFarlane, le créateur du très mauvais Spawn et de sa cape de farfadet des profondeurs. Farlane devait déjà sévir sur Ultima Online 2 avant que le projet ne s'arrête, au grand soulagement de tout le monde, y compris des joueurs. Les streums devraient aussi bénéficier d'un nouveau moteur d'I.A.. Toujours est-il qu'on a aucune idée de ce qui se passe du point de vue de Starr Long (le joueur derrière Blackthorn, au même titre que Garriott et Lord British) qui a quitté Origin. Va-t-il les attaquer pour vol de feuille de perso ?





les 5 doLLaRs de la Loose

Même si au CPL on pète grave les plombs un jour sur deux (déclarations débiles sur les événements du 11 septembre, proposer des tournois de jeux vidéo au Comité olympique), on percute parfois sur des trucs assez rapidement. Ayant sans doute eu bien honte d'avoir ignoré Half Life/Counter-Strike au détriment de Couac 3 pendant bien longtemps, ils sautent désormais sur tout ce qui peut ressembler de près ou de loin à un hit réseau pour organiser des événements autour. Cette fois, c'est l'excellent Aliens Versus Predator 2 qui est dans le collimateur d'Angel « Avault » Munoz et de ses potes, puisque des tournois de qualification auront lieu ce mois-ci. Reste à savoir si qui que ce soit aura les couilles de choisir le Marine face aux deux bestioles d'en face. Toujours aussi près de nos sous, ils feront désormais payer 5 dollars l'entrée des tournois pour les spectateurs.

BieNtÔT cHez vOuS, MaiS PaS cHez Moi

Sony vient d'annoncer très officiellement que des bandes dessinées (des albums) sur EverQuest allaient être éditées avant la fin de l'année. Ce n'est pas autre chose qu'une filiale de DC Comics (« Les concurrents de Marvel ! ! » me souffle un ami qui n'a vraiment pas de vie) qui les publiera. Le premier volume des aventures de Turluth le prêtre est écrit par des membres de l'équipe de développement qui a vraiment du temps à perdre, semble-il. Ah non, pardon, en fait ce sont les aventures d'un Haut-Elf Paladin nommé Firiona Vie à la poursuite de l'artefact de bidule. Ah oui ! Là, tout de suite, c'est beaucoup moins ridicule.

BLIZZARD 30''

un oRc chez Vous en 30 secOndes



Le prochain patch pour Diablo II enverra des informations à propos de l'ordinateur du joueur à Blizzard. La version, la 1.09c, permettra aux développeurs de connaître le type de processeur, l'OS utilisé, le nombre de barrettes de RAM, votre type de carte son ainsi que le prénom de votre mère, ce qui peut être très utile si elle vous cherche. Pour une fois, Blizzard n'a pas fait le coup en douce (ils ont un lourd passif dans ce domaine), mais vient de l'annoncer très officiellement. Tout cela servira (officiellement aussi) à optimiser Warcraft III Reign of Chaos. Très galants, ils offrent la possibilité aux joueurs nord-américains de ne pas participer à ce sondage au lieu d'aller renifler leurs vieux slips en douce.



telex

CSFRANCE, un site d'infos sur Counter-Strike en français : traduction officielle des Bender Comics et un forum très actif dans la communauté CS francophone (infos, mapping, help, newbies, ...).
www.csfrance.net/

Un mod Half-Life basé sur l'univers de Starship Troopers :
www.halflifexpert.com/starship-troopers/docs/mod.htm

EA TiRe la chasse

Grand ménage de printemps prévu chez Electronic Arts : on vide les garages ou les studios, et on se débarrasse des jeux qu'on croit devenus lourds comme des grosses bûches. Cette fois-ci, c'est au tour de Mechwarrior 3025 (un jeu dont pas même moi je n'avais entendu parler) de rejoindre la géhenne. EA a tout de même remercié les bêta testeurs volontaires, dont le travail aura été bien inutile, mais qui pourront continuer à s'amuser jusqu'au 6 décembre. Mais j'ai mieux : « EA est en train de revoir la demande du consommateur ainsi que les coûts pour certains de nos jeux online. Consécutivement à cet examen, il est probable que nous enlèverons quelques-uns de ces jeux de nos services ». Silent Death III et Air Warrior III seraient donc en passe de se faire snipper. Tiens c'est bizarre, ils gardent Ultima Online.

Toute l'équipe vous souhaite

un joyeux super Noël !

Sur le...





Bien moins ridicule que les comics EverQuest, ce mois-ci s'ouvre l'offensive culturelle d'Anarchy Online. Au programme : des romans (écrits bien avant le jeu), des films d'animation (en images de synthèse, je vous rassure) et le background du jeu online qui va commencer à prendre place et à se densifier. La première partie des films d'animation est disponible librement au : http://community.anarchyonline.com/content/story/ dans la section « épisodes », mais il faudra, pour y accéder, passer le rempart de la vilaine animation flash pour pouvoir télécharger le reste. Bon, autant vous le dire tout de suite, c'est pas du niveau de Final Fantasy mais ça vaut quand même le déplacement. Les personnages sont bien doublés, les animations assez potables, vu les moyens mis en œuvre, et le son et la musique à la hauteur du reste. Quant au style général, il possède un look vieillot, situé entre ceux de Bernie Wrightson et de Corben. Sur les mêmes pages, on pourra pomper gratuitement les trois premiers chapitres du roman, l'intégrale étant payante. Ce dernier et les films donneront des avant-goûts de ce que l'on pourra voir dans le jeu côté histoire.



AnarChY vainCra





telex

Oui Rampa, à Joystick les mods c'est notre passion. Alors un petit mot sur Planete Mods, un site qui référence les mods de tous les FPS (700 mods répertoriés) : www.planetemods.fr.st

Amateurs de tournois online, allez donc faire un tour sur le site de WinPlayerS.com. Des tournois sont organisés sur Age of Kings, Counter-Strike et Tribes 2. Toutes les infos: http://www.winplayers.com





www.ubi.com

L'une des bonnes nouvelles du mois est qu'Ubi Soft lance dès aujourd'hui son game-service online propriétaire. Au lieu d'avoir à passer par Gamespy, Mplayer ou tous ces autres trucs antiques, l'éditeur/distributeur intégrera son propre protocole à la plupart des jeux qu'il diffusera. Cela permettra donc de lancer des parties de Ghost Recon, juste après l'installation, ou encore de Conflict Zone, de Sturmovik, de Frontiers Wars ou de Black Thorn. Certains MMORPG seront aussi supportés comme Shadowbane dont le bêta test fermé a eu lieu ce mois-ci sur Ubi.com. L'éditeur annonce aussi qu'il pourrait même étendre le champ d'activité de ce service aux prochaines consoles. Quant à l'adresse, tout est dans le titre.

Espace dédié au défi constant sur config. de haut niveau reliées par le net

Aix en Provence
Net'Games : 04 42 26 60 41

Alès
Absolute Computer : 04 66 34 00 0

Arles
PC Futur : 04 90 18 99 24

Belfort
Serial Player : 03 84 90 25 62

Beziers
Cyberia : 04 67 62 99 91

Bordeaux
Cyberstation : 05 56 01 15 15

Brest
Accès-Cible : 02 98 46 76 10

Carcassonne
Alerte Rouge : 04 68 25 20 39

Conflans Ste Honorine
Interactive : 01 39 19 10 23

Dunkerque
Spot'net : 03 28 21 18 55
Surf'n Play : 03 28 66 27 41

Grenoble
L'autre Monde : 04 76 010 020

La Ciotat
Net Vidéo Live : 04 42 83 45 71

Lille
Net Player Games : 03 20 31 20 29

Limoges
L'Arène : 05 55 33 20 34
Planête Micro : 05 55 10 93 61

Lyon
Cybernet : 04 78 58 95 16

Marseille
Magic Café : 04 91 13 75 76
Net Fighters 1 : 04 91 34 75 71
Net Fighters 2 : 04 96 12 68 94

Montélimar
Game Ide : 04 75 51 45 70

Montpellier
Dimension 4 : 04 67 60 57 57

Narbonne
Versus : 04 68 32 95 27

Nice
Clique et Croque : 04 93 82 36 45

Nîmes
Net'Games : 04 66 36 36 16

Niort
Adn Micro : 05 49 76 58 16

Paris
Akyrion Net Center : 01 40 27 92 07
Armageddon : 01 40 09 05 21
Ostelen : 01 49 23 75 75

Perpignan
Net and Games : 04 68 08 18 46

Poitiers
Adn Games : 05 49 50 18 59

Reims
Clique et Croque : 03 26 86 93 92

Rennes
Arobace : 02 99 79 19 77

Rouen
Cybernetics : 02 35 07 02 77
Place Net : 02 32 76 02 22

Strasbourg
Cybermaniak : 03 88 32 30 40

Toulon
Cyber Espace : 04 98 00 69 11

Toulouse
Blod Station : 05 61 22 54 15

Tours
Annexe Informatique : 02 47 75 10 02

ASJR

L'Association des Salles de Jeux en Réseau

Venez essayer les nouveaux hits :
Empire Earth™ avec Sierra™
Primitive Wars© avec Arxel Tribes™
Ghost Recon™ avec Ubi Soft®

www.asjr.com

Le raSSemblement des nains ONLINE

Après Magic The Gathering (très sympa, mais à l'I.A. pas encore assez développée) et le ridicule Magic : Battlemage d'Acclaim, Wizard Of the Coast vient enfin de récupérer sa licence micro pour pouvoir éditer ses jeux lui-même. Magic, vous connaissez ? Si si, ce jeu de cartes à collectionner qui a vidé les poches et les cervelles de pas mal de monde il y a cinq ans. Tenez, y a même un collègue qui nous a fait un come-out à ce propos une fois : « Je suis arrivé chez des amis un soir et ils jouaient à cela… J'ai trouvé ça ridicule… Le lendemain, j'étais devant le magasin, rue des Écoles, pour dealer des cartes de lotus noir. ». Non, vous n'aurez pas de nom. Bref, WOTC confie le développement d'un nouveau jeu, mais cette fois-ci online, afin de régler d'une façon définitive les problèmes d'I.A.. Le développement sera confié à Leaping Lizard Software et il devrait sortir au printemps 2002.

JaMais en HIVER ou peNdant UN PROCÈS



Si vous êtes aussi frustré que tout le monde de ne pas avoir d'infos fraîches sur Neverwinter Nights en regardant LCI le matin, il reste une solution : Bioware vient d'ouvrir les premiers forums officiels où les membres les plus désœuvrés de l'équipe de développement répondront aux questions les plus pertinentes des utilisateurs. Tiens, mais des forums, il y en avait déjà non ? Ah oui, mais c'était chez Interplay, et ils ont été fermés. Cela est dû au procès que les premiers intentent à ce dernier, on n'est pas à une mesquinerie près.
http://forums.bioware.com/

Virtual Daniel-San

Click Entertainment, les créateurs de Throne of Darkness, viennent d'annoncer la sortie prochaine (2002) de leur nouveau jeu. On reste toujours en Asie dans le monde de TOD, et le joueur aura à créer un personnage dont la profession passionnante n'est autre que combattant d'arts martiaux (je touche les Assedic, j'ouvre un dojo, je combats, je ferme le dojo, je touche le RMI). Le développement des personnages se concentrera autour de l'apprentissage de coups spéciaux, les joueurs glanant çà et là des katas et apprenant de nouvelles techniques surpuissantes. J'en ai des frissons dans le dos tellement je trouve ça… Bref ! Idée originale : Les joueurs pourront envoyer et recevoir des défis lancés par d'autres gus voulant montrer leur surpuissance par e-mail. C'est lequel déjà, l'art martial avec un Railgun ?

telex

Factornews (www.factornews.com), un site dédié aux jeux vidéo, au hardware et à l'émulation.

EverQuest : biEntôt de La M

Tiens, contre toute attente, les développeurs d'EverQuest viennent de sortir le « projet M » sous forme de patch. « Le projet M », c'est probablement ce que j'ai vu de plus intéressant dans ce jeu. L'idée est toute conne : elle permet aux joueurs d'incarner des monstres sur les serveurs autorisant le PvP. Ainsi, les joueurs pourront attaquer les aventuriers, les dévorer, sautiller sur leur petit corps frêle, leur tendre des embuscades et j'en passe. Seulement, sous cette forme, beaucoup de principes de jeu sont altérés : ainsi, il est impossible de communiquer avec les humains sauf en les frappant, vous rapporterez des points d'expérience à vos potes joueurs lors de votre mort et vous ne pourrez pas développer ce monstre comme un perso normal, ni piller les cadavres de vos victimes. Pire encore, vous incarnerez un monstre au pif, et encore pas balèze. Bon, on ne vous fera pas jouer un lapin mais un orc, gnoll, ou un… rat. OK, c'est décidé, je ne jouerais jamais à EQ.

Un bêtA TesT bien mérité

Vircom Interactive vient d'annoncer que les Chroniques de la lune noire ne seront pas placées comme prévu dans les bacs cette semaine aux États-Unis. La sortie a été retardée afin de continuer le bêta test (le dernier patch en date est lourd de 24 mégas, ce qui ne laisse pas augurer que du bon). Les Chroniques sont le pendant massivement multijoueur de la BD de Froideval, et son graphisme est largement basé sur les techniques de la BD puisqu'il est décliné sur une dizaine de couleurs d'après les screenshots qu'on a pu voir. Quand il sortira, il sera vendu 34 dollars avec deux mois d'abonnement gratos ou 10 dollars pour la version éco avec deux semaines offertes.



AVANT TABULA RASA, LEUR PROJET ULTRA-SECRET (PEUT-ÊTRE MÊME POUR EUX), LES DESPERADOS TEXANS DE DESTINATION GAMES VOLENT À LA RESCOUSSE DU PLUS GROS JEU MMORPG EXISTANT. À LEUR TÊTE, L'INTRÉPIDE RICHARD GARRIOTT.

LinEAgE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

LINEAGE USA : la naissance du monde

Alors que les joueurs d'Everquest se comptent en centaines de milliers, un produit coréen, Lineage (lancé là-bas en mai 1999) compte officiellement plus de trois millions de comptes ouverts, ce qui en fait le jeu en réseau le plus joué dans notre coin de la galaxie. De Dieu ! Ils sont même plus nombreux que les fans de Micheline Dax.
Malgré cela, le petit a eu du mal à se faire adopter aux États-Unis, d'où l'idée de faire appel à la nouvelle boîte de la Marie Poppins des jeux vidéo (sa clause de non-concurrence avec Origin venait d'arriver à son terme). Comme quoi, le hasard fait bien les choses.
La fête officielle, qui s'est déroulée à Austin pour célébrer le partenariat, fut assez effrayante à en juger les photos présentées sur gamespot.com : on y voit Garriott en uniforme de Texan (Stetson, chemise en jean avec la Lonestar du pays cousue dessus) à côté d'un groupe d'asiatiques de Ncsoft, eux aussi déguisés en cow-boys. On imagine trop bien le barbecue « à la texane » qui fut organisé après, au château de Richie, peut-être même aussi des joutes inégales mais amusantes entre pratiquants de Tae Kwon-Do et vachers armés de winchesters.

Bob Arctor





Les cycles du jour et de la nuit sont très longs.



Un MMORPG S'ADRESSANT pour le moment aux DÉBUTANTS

En lançant Lineage, c'est la grosse surprise : c'est assez saccadé dans les mouvements des persos et pas forcément beau non plus. En revanche, ça lag pas d'un poil. En fait, on est bien trop loin du stade d'UO Third Dawn à l'heure actuelle pour que je pousse un quelconque couinement de joie à la vue d'un jeu 2D.
En fait, cela ressemble beaucoup au jeu de Garriott à ses tout débuts. Le terrain est une copie quasi conforme des mondes d'Origin, en moins urbain. En gros, on se trouve plus en face d'un 4th Coming que d'un UO. L'interface est composée d'une barre des tâches qui ouvre une série d'inventaires ressemblant à s'y méprendre à ceux de Diablo. Les dialogues entre les joueurs apparaissent soit au-dessus de leur tête, soit dans un chat général en bas de l'écran (et contenant un historique).
La création du personnage est pour l'instant assez sommaire et ressemble à un compromis entre un RPG normal et un Diablo-like. On a le choix entre quatre classes/races de personnages, et on répartit un



La carte du monde dispo au www.worldoflineage.com

GreEn Card

Surprise : Le serveur ricain se nomme Depardieu. Oui, comme l'acteur, non, ce n'est pas son fils qui l'a ouvert entre deux bredouillements confus, c'est juste comme ça, sans raison. Ou alors, c'est que Depardieu est devenu la nouvelle référence de l'actorat en Asie, reprenant ainsi la place très convoitée de Delon, mais au panthéon des demi-dieux du sumo.

montant de points dans une poignée de caractéristiques primaires. Au menu des professions, on trouve le magicien, le chevalier, l'elfe, et le noble. Ce dernier apparaît comme une sorte de mélange des trois autres, en plus intéressant car il est le seul à pouvoir créer une lignée et à inféoder des gens à tour de bras. Plus passionnant encore, il est le seul à avoir le pouvoir de déclencher des guerres pour un oui ou pour un non, que ce soit pour poursuivre une cause noble ou une revanche mesquine, ou juste pour passer le temps.

DES PRINCIPES DE JEU encore inconnus

À l'instar de UO Renaissance, on commence dans une ville pour débutants où on est à l'abri de tous dangers, monstres, vaches ou PKs. En causant au maire du village, on pourra enfin quitter l'endroit pour partir à l'aventure. J'arrive dans une grosse ville, typique du monde car remplie de bâtisses faites en rondins de bois. Tiens, c'est marrant le nombre de clébards que l'on voit dans le jeu. Parfois, dans les cités, y a des écrans qui sont remplis de Dobermans. C'est bien simple, on se croirait dans l'appart de Fishbone à l'époque où il dealait du Rottweiler pour arrondir ses fins de mois afin de se payer des motos. On fait plein de choses avec les chiens en Asie. Les Coréens, par exemple, qui sont des gens évolués, les dressent comme animaux de compagnie au lieu de les embrocher sur le grill comme des Saint-Bernard pékinois. C'est là qu'on voit que des principes du jeu distinguent foncièrement Lineage des trips ricains : par exemple, pour dresser des animaux, il faudra leur taper dessus mais aussi un peu les nourrir, puis encore un peu les battre pour leur apprendre à respecter leurs vrais maîtres. La mort est traitée d'une façon standard : on peut soit se faire ressusciter par un pote ultra-riche mais surtout ultra-présent, ou alors, se retrouver automatiquement dans la ville la plus proche avec 10 % de points d'expérience en moins, une santé minimale et parfois des sorts ou des objets disparus.



Une petite ville ; vue d'ensemble.



Affrontement entre deux PK. Je joue au badaud.

RICHARD GARRIOTT, le nouveau roi de la Corée



Une auberge espagnole, sans Espagnols.

Ici, les add-on et les gros rajouts s'appellent des épisodes. Pour le moment, on en est à l'épisode 9. Cela signifie que le jeu vient de voir s'adjoindre de nouveaux coins, sorts, corrections, donjons, mais aussi que les Coréens speedent bien plus que George Lucas. Généralement, ces ajouts sont assez conséquents. Pour vous faire une idée des améliorations mensuelles, allez jeter un coup d'œil au www.lineage-us.com/dev/next_episode.html.
Je n'ai pas encore eu le temps d'explorer un dixième du monde qui regorge pourtant plein de trucs à faire, de lieux à explorer et de monstres à éviter (c'est très dur, tant ils vous collent aux basques jusqu'à la fin des temps) ce que je ferais sans doute dans les mois à venir. Rassurez-vous, on en est au tout début de la collaboration entre Destination games et Nc Interactive, et les équipes ricaines ont à peine foutu le nez dedans. Mais combien de temps cela prendra pour mettre en place un produit potable concurrentiel (techniquement parlant) à Ultima Online ? Garriott va avoir du pain sur la planche. Ça tombe bien, il sort tout juste de longues vacances. N'oublions pas non plus que Lord British, son incarnation couronnée virtuelle, a prévu d'émigrer dans le jeu. En fait, il va même faire des apparitions dans Lineage à partir du 26 novembre et les quatre semaines suivantes. Ses tâches seront les suivantes : animation, aide des joueurs en difficulté, comédie musicale improvisée. Oui, il y a parfois des contrats qu'il faut lire à la loupe. Comme un canari australien, il lui faudra peut-être un peu de temps pour s'acclimater à son nouveau château dans un monde qui semble bien plus petit que Britania et dont quelques membres parlent coréen.

À esSAYer avAnt d'AdOpteR

Le jeu est pour l'instant bien cher : 15 dollars. C'est clairement 10 dollars de trop au stade du jeu à l'heure actuelle, comparativement à ses petits camarades comme Asheron, Anarchy Online ou Dark Age of Camelot. Mais pour que vous vous en fassiez une idée par vous-même, sachez que vous avez droit à 30 jours d'essai à l'œil, soit largement le temps d'observer l'avancée des travaux au fur et à mesure de leur déroulement. Le jeu peut se télécharger sur le site du http://lineagethebloodpledge.com/. Le site de la boîte à Garriott est au www.destination-games.com/lineage.html



La chasse au trésor peut commencer.

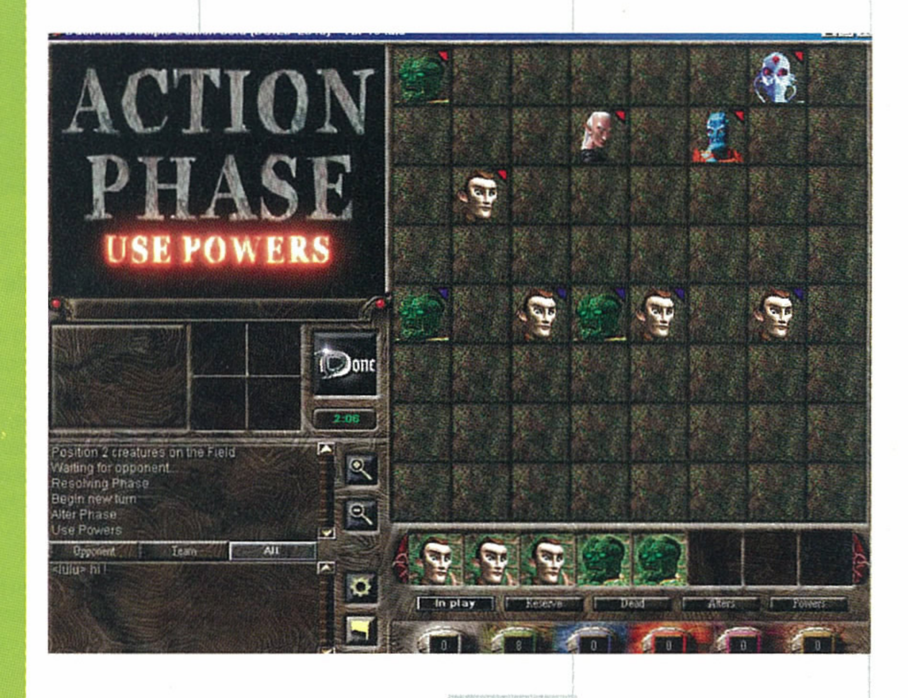


DUELFIELD EST UN JEU DE STRATÉGIE ONLINE AU TOUR PAR TOUR, SIMPLE ET EFFICACE.

Sismoplay, le développeur lyonnais de Duelfield, prépare son premier jeu dont le principe de base est un combat à mort entre deux divinités via leurs créatures. En ce moment même, le jeu est dans la dernière phase de bêta test. 3000 bêta testeurs se sont inscrits. On trouve donc souvent des parties disponibles et une dizaine de joueurs en pleine discussion sur le chat intégré. Tiens, commençons donc un combat, histoire de vous expliquer le déroulement du jeu.

En début de partie, vous choisissez votre déité parmi 8 possibilités. Chaque divinité est liée à 6 éléments (les 4 éléments de base plus les Limbes et la Nature) et possède 4 types de créatures différentes ainsi que 3 sorts. L'écran du jeu se compose d'un échiquier où les unités se déplacent et combattent, de points d'éléments sous l'échiquier qui sont utilisés pour lancer des sorts, d'une fenêtre de discussion pour titiller l'adversaire ou lui demander des astuces (tout dépend de son alignement) et d'une fenêtre d'information indiquant le nom de la phase de jeu, les caractéristiques des unités et le temps restant.

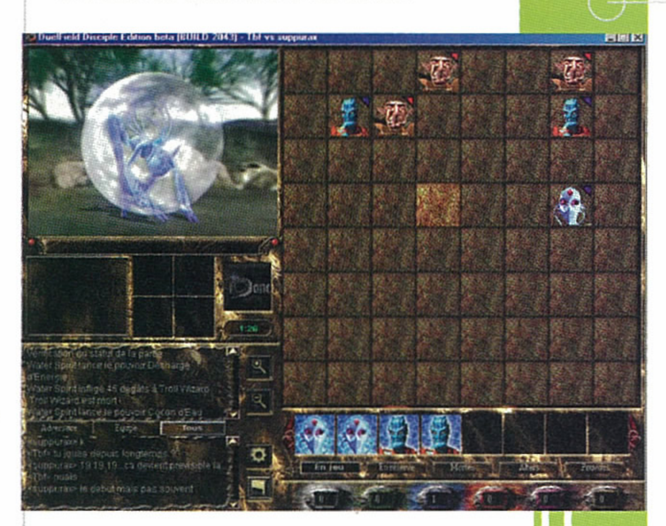
Par défaut, on place 3 créatures sur le champ de bataille puis 2 unités de support en début de partie. Les phases de renfort apparaissent tous les 3 tours de jeu, histoire d'ajouter un peu de chair à canon. Puis vous bougez vos unités en évitant de les regrouper, sauf si vous aimez offrir des zones de tuerie à votre adversaire.



DuELfieLd

TBF

GENRE : Stratégie au tour par tour
ÉDITEUR : NC
DÉVELOPPEUR : Sismoplay

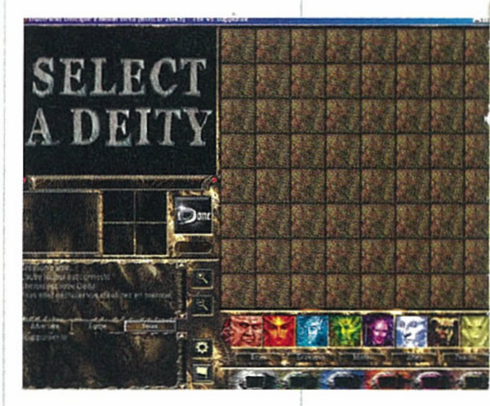


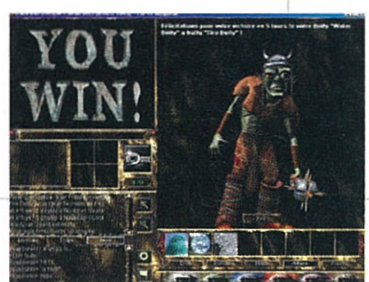
Les attaques dépensent plus ou moins de points d'éléments - qui augmentent à chaque tour de jeu selon l'élément de la créature - et sont de type offensif ou défensif. Comme Duelfield est un jeu au tour par tour en simultané, vous bougez vos unités pendant que l'adversaire attaque, afin de ne pas attendre trop longtemps. Enfin, le tour suivant commence par une phase dite d'Alter. Elle permet de lancer des sorts sans tenir compte des portées des unités, mais elle est gourmande en points d'éléments.

Les parties ont souvent lieu en 5 tours et durent donc 15 minutes en moyenne. Comme le jeu se joue en fenêtré, c'est le logiciel idéal pour se détendre lors d'un long téléchargement ou en cas d'envie soudaine. Bien que le jeu soit très orienté online, il est également possible d'y jouer en réseau local avec un(e) ami(e).

La sortie de DuelField Disciple Edition est annoncée pour début décembre. Elle sera gratuite et téléchargeable sur www.joystick.fr dès sa disponibilité. Trois versions sont apparemment prévues. Une grosse version d'une centaine de Mo avec toutes les cinématiques, une version intermédiaire de 50 Mo avec uniquement les cinématiques de combat et une version light de 15 Mo sans aucune cinématique. Comme ça, quelle que soit votre connection internet et votre PC (un bête Pentium 166 est requis), vous pourrez essayer ce jeu.

Une version Expert permettant de faire évoluer les créatures et la déité est prévue pour début 2002. Celle-ci sera payante et l'abonnement mensuel est annoncé entre 5 et 10 dollars par mois. On aura le temps de vous en reparler de toute façon.

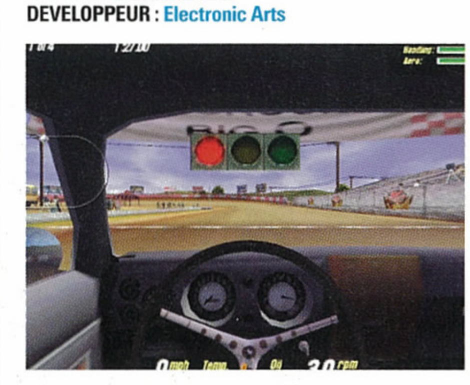






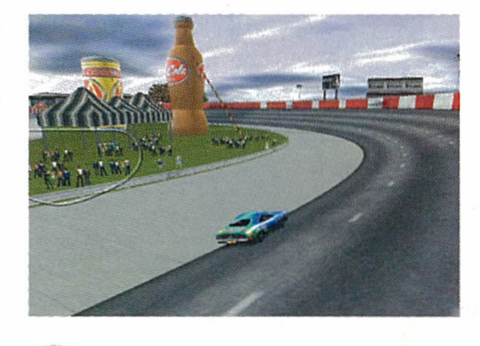
PREMIÈRES IMPRESSIONS SUR MOTOR CITY ONLINE, UN JEU DE COURSE DOTÉ D'UN MONDE PERSISTANT, LA NOUVELLE INCARNATION DE LA SÉRIE DES NEED FOR SPEED D'ELECTRONIC ARTS.

GENRE : Course de voitures dans un monde persistant
EDITEUR : Electronic Arts
DEVELOPPEUR : Electronic Arts



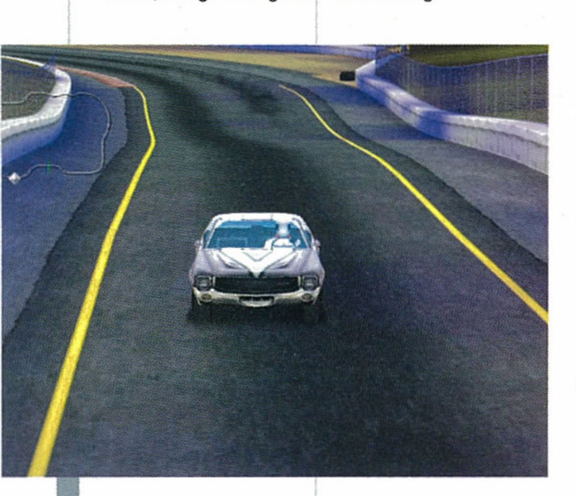

Les abords des circuits sont truffés de détails.

MoTOR CitY



Le jeu commence par un message de bienvenue du maire de Motor City. J'apprends que mon boulot est de participer à des courses de voitures dans différents endroits de la ville et que je serai payé par chèque toutes les semaines selon mon niveau dans le jeu. Avec les quelques dollars distribués en début de partie, j'essaye de m'acheter une voiture ne ressemblant pas trop à une épave. Pas facile avec les modèles de départ et mon maigre pécule... La variété des véhicules proposés est agréable : plus de 60 voitures américaines, allant des années 30 aux années 70. Pour les amoureux du tuning, il est possible de customiser chaque élément - plus de 1 000 pièces sont à notre disposition - afin de pousser le moteur dans ses derniers retranchements.

On se rend assez vite compte qu'on manque de dollars pour gagner des courses avec son tacot personnel. Heureusement, il est possible de participer à des épreuves sponsorisées où des voitures vous sont prêtées. Quatre types de circuits sont accessibles : Circuit Racing, Time Trials, Drag Racing et Street Racing.




Et un virage bien fourbe, un !

TBF

- Circuit Racing met en scène des circuits fermés comme terrain de jeu où l'on retrouve des pistes ovales, chères aux amateurs de Nascar et utiles pour grapiller les premiers points facilement.
- Time Trials est, bien entendu, une course contre la montre. Un temps minimum pour finir la course est demandé et tout bonus de temps supplémentaire augmentera les points gagnés.
- Drag Racing propose des duels entre deux joueurs sur de longues lignes droites. Le but est tout simplement de démarrer au quart de tour avant l'adversaire.
- Enfin, Street Racing est le mode le plus intéressant pour les joueurs des précédents Need for Speed ; des tronçons de route mélangeant agglomérations, chemins de terre ou voies express sont proposés. Tout comme le mode Circuit Racing, 4 joueurs maximum s'affrontent sur ces bouts de bitume.

Il y a pour le moment 24 circuits différents, mais tous



ne sont pas disponibles dès le début du jeu. À chaque nouveau grade, de nouvelles pistes sont débloquées et permettent de gagner un peu plus de points en cas de victoire que les circuits précédents.

En parlant de grade, il est temps d'évoquer le système de points. Il est assez facile de gagner les premiers niveaux, et cela, jusqu'au niveau 5. Quelques courses d'entraînement avec 30 points gagnés à chaque essai, une ou deux courses avec 3 autres joueurs où l'on tente de se placer dans les deux premiers, et on passe au niveau suivant. Tous les 5 niveaux, on change de grade,

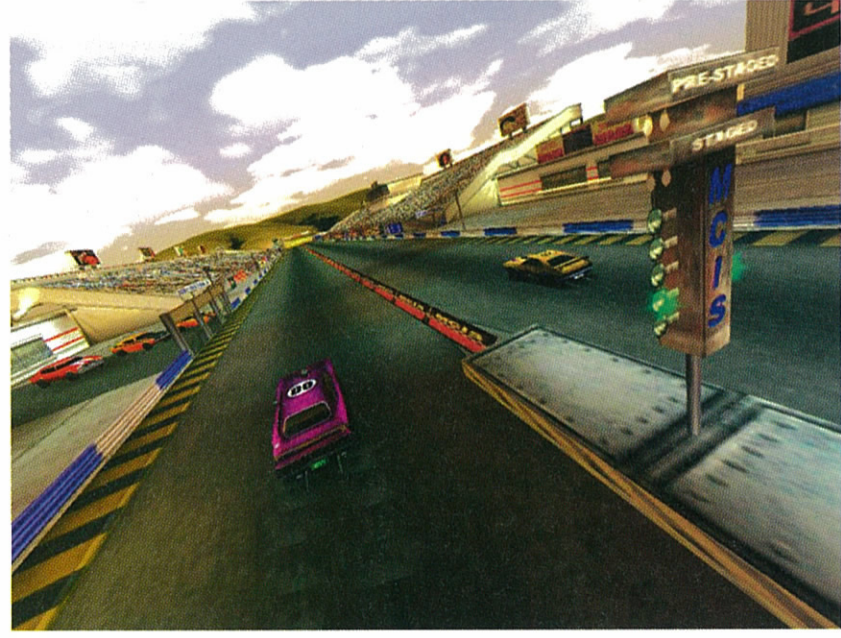


et l'équivalent de 900 points vous seront rapidement demandés pour progresser vers le niveau 10. Comme la bêta semblait limitée au niveau 30, cela donne une bonne durée de vie avant de pouvoir jouer aux circuits les plus difficiles du jeu. Pour vous donner un ordre de grandeur, on atteint le niveau 8 au bout de trente heures de jeu acharné.

Le moteur physique du jeu a l'air dans la lignée de Porsche 2000. Selon Fishbone, un fan de jeux de moteurs qu'on ne présente plus, les sensations au volant sont excellentes. Les caisses se déforment en une dizaine de pièces distinctes et continuent de rouler même en étant très endommagées. Tout cela reste de l'arcade bien entendu, et une touche est même prévue pour revenir au plus vite au milieu de la route afin de ne pas diminuer l'adrénaline de la course.



L'un des deux circuits du mode Drag Racing.

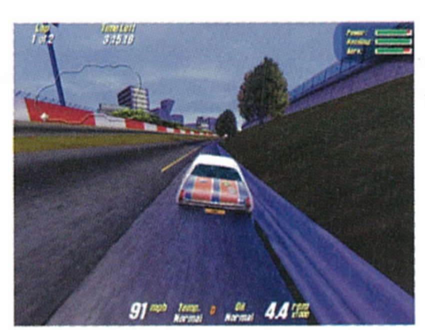


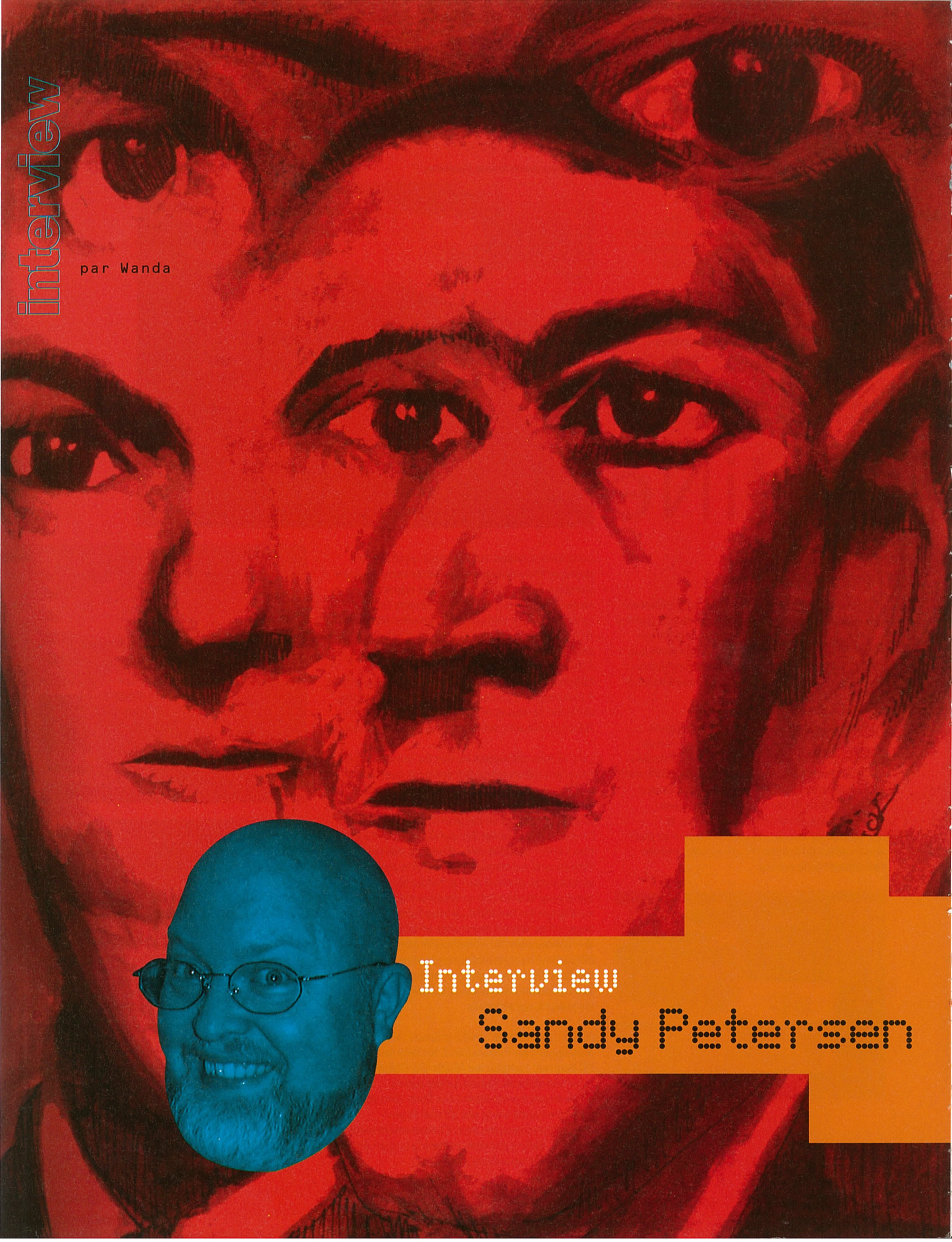
Entre deux courses, vous pourrez, avec l'argent gagné au fil des victoires, améliorer votre véhicule d'origine. Pour cela, un garage est disponible, où des pièces neuves de plus ou moins bonne qualité ainsi que des pièces d'occasion sont en devanture. Il est même possible d'acheter ou de vendre des pièces rares par un système d'enchères inclus dans le jeu.
La communauté autour du jeu a l'air impressionnant. À l'heure où j'écris ces lignes, la version complète est en vente depuis moins d'une semaine, et déjà 180 clubs ont été créés sur l'ensemble des serveurs.

Lors de mes différentes parties sur le serveur bêta, j'ai quand même rencontré des bugs que j'espère voir corrigés dans la version finale. En pleine course, il n'est pas rare de voir les voitures adverses avancer par sauts de kangourou ou d'avoir l'indicateur de connection permuté entre le « très bon » et le « très mauvais » dans une même course. Pire encore, il n'est pas rare de finir la course en deuxième position sur l'écran de jeu et de remarquer amèrement qu'on est en fait troisième sur l'écran des résultats. Je vous l'accorde, tous ces bugs ont un rapport direct avec le fait qu'on joue du mauvais côté de l'Atlantique et que le serveur bêta est surchargé à longueur de temps. Espérons que la sortie du jeu règlera en partie ce problème avec un nombre de serveurs suffisant pour tous les joueurs, par exemple.

Après l'annonce de Need For Speed : Hot Pursuit 2 uniquement sur PlayStation 2, les fans de la série sur PC pourront compter sur Motor City Online pour avoir leur dose de vitesse. Le jeu sortira apparemment uniquement aux États-Unis et il peut être commandé sur le site officiel du jeu : www.motorcityonline.com. L'abonnement mensuel est de 10 dollars par mois comme la plupart des jeux actuels avec un univers persistant.






interview
par Wanda
Interview
Sandy Petersen



CALL OF CTHULHU de Créateur

Sandy Petersen n'est pas un nom extrêmement connu des joueurs. Pourtant, peu de personnes peuvent se vanter d'avoir touché à autant de genres et d'avoir contribué à autant de chefs-d'œuvre : Call of Cthulhu, Civilization, Doom, Age of Empires II... Qui dit mieux ? Et ce très grand monsieur du jeu vidéo continue encore à nous surprendre : le projet secret qu'il dirige, chez Ensemble Studios, ne sera pas un jeu de stratégie...

JOYSTICK : COMMENT AVEZ-VOUS COMMENCÉ DANS CE MÉTIER ?
Sandy Petersen : J'ai commencé à concevoir des jeux par hasard, comme presque tous les concepteurs. Je n'en connais aucun qui voulait faire ce métier depuis tout petit... Je précise que par concepteurs, j'entends les personnes qui ne sont ni programmeurs, ni artistes, ni musiciens, mais qui font juste de la conception. Leur rôle est de rendre les jeux intéressants : créer les mécanismes, les assouplir, attribuer les valeurs... C'est grâce aux programmeurs que les bateaux pourront faire des cercles, mais ce sont les concepteurs qui décideront où et quand les bateaux feront des cercles. Il y a quelques années, c'était les programmeurs qui faisaient tout, mais les jeux sont maintenant devenus trop complexes. Cela dit, un bon programmeur participera également à la conception. Et pareil pour un bon artiste.

POUVEZ-VOUS NOUS RACONTER VOS DÉBUTS EN TANT QUE CONCEPTEUR ?
À la fin des années 70, j'étais en fac d'entomologie, j'aimais les jeux et j'avais besoin de gagner des sous. Je suis donc entré en contact avec une société de jeux californienne appelée Chaosium, et j'ai commencé à travailler en freelance pour elle. Ils m'ont confié un job de saisie de données, à partir duquel j'ai progressivement dérivé vers la création de contenu. Et ce qui n'était au départ qu'un « petit boulot » est devenu une vocation. Et j'ai laissé tomber mes études pour m'y consacrer à plein temps. C'est là que j'ai gagné mes premiers titres de noblesse en tant que concepteur, avec le jeu de rôle papier Call of Cthulhu.

MALGRÉ TOUT CE QUE VOUS AVEZ FAIT PAR LA SUITE, ON DIRAIT QUE C'EST, ENCORE AUJOURD'HUI, CE POUR QUOI LES GENS VOUS CONNAISSENT LE PLUS. JE ME TROMPE ?
Non. Parmi tous les jeux auxquels j'ai participé, Call of Cthulhu semble être celui qui a le plus emballé les joueurs. C'est aussi le seul jeu sur la boîte duquel mon nom est écrit en gros ; ça joue peut-être. En tout cas, c'est grâce à Call of Cthulhu que je vais un peu partout dans le monde en tant qu'invité d'honneur. Il y a quelques mois, j'étais invité sur les bords du Rhin pour une convention de joueurs allemands, et même s'ils m'ont fait jouer à Age of Empires et à Doom, la raison de ma présence, c'était Call of Cthulhu.

QU'EST-CE QUI VOUS A POUSSÉ À QUITTER CHAOSIUM POUR PASSER AUX JEUX VIDÉO ?
Essentiellement l'argent. Chaosium n'était pas riche. Je sais que Call of Cthulhu a eu beaucoup de succès en France, mais globalement, il n'a pas très bien marché. Ça faisait douze ans que je travaillais pour eux ; j'avais envie de pouvoir vivre correctement de mon métier ; j'ai décidé de chercher ailleurs. C'est là que j'ai rencontré Lawrence Schick à une convention, en 1988, et qu'il m'a embauché chez Microprose. Là, j'ai travaillé sur un certain nombre de jeux, dont le plus célèbre est Civilization. Je n'ai pas été concepteur sur Civilization, mais j'y ai fait beaucoup de playtesting et quelques suggestions de gameplay. En revanche, j'ai été concepteur sur Darklands, un jeu de rôle dont je ne suis pas particulièrement fier... Il était bourré de bugs ! On nous a obligés à le sortir comme ça. Je me souviens que le responsable du département Assurance Qualité était dégoûté. Il a refusé de donner son accord et a demandé à ce que son nom soit retiré des crédits.

DARKLANDS A POURTANT ÉTÉ PLUTÔT BIEN ACCUEILLI, LORS DE SA SORTIE.
C'est vrai. J'ai rencontré beaucoup de gens qui m'ont parlé de Darklands avec enthousiasme. Même ici, à Ensemble. Et à chaque fois que j'ai évoqué le problème des bugs, ils m'ont parlé de tout ce qu'ils avaient aimé au-delà des bugs.

interview

QUEL A ÉTÉ VOTRE RÔLE SUR DARKLANDS ?
J'ai été intégré dans l'équipe en cours de projet, parce que le concepteur principal trouvait que son jeu n'était pas assez fun. Mon rôle était de créer des petites quêtes un peu délirantes, pour agrémenter l'intrigue principale.

QUAND ET COMMENT ÊTES-VOUS PASSÉ DE MICROPROSE À ID SOFTWARE ?
Un mec de chez Microprose connaissait les types de Id. Il a appris qu'ils cherchaient un concepteur, et il me l'a dit. C'est comme ça que je suis parti pour Dallas, que j'ai postulé pour le job et que je me suis fait embaucher. C'était en août 1993. John Carmack était en train de coder Doom, et je suis rentré chez Id en tant que principal concepteur de niveaux, pour remplacer Tom Hall.

QUELLE A ÉTÉ VOTRE CONTRIBUTION À DOOM, PRÉCISÉMENT ?
Tom Hall avait déjà créé pas mal de niveaux, mais comme la technologie avait beaucoup évolué, j'ai été obligé de tout refaire. J'ai donc conçu ou refait tous les niveaux des épisodes 2 et 3, ainsi que deux niveaux de l'épisode 1 – les niveaux 4 et 8 – et c'est John Romero qui a fait les sept autres. En fait, j'avais initialement refait tout l'épisode 1, mais John a créé une version de cet épisode qui était tellement meilleure que la mienne, que c'est celle que nous avons utilisée. À part ça, j'ai écrit l'histoire et j'ai organisé l'ordre d'enchaînement des niveaux. J'ai aussi travaillé sur les points de dommage des différentes armes sur les différentes créatures. Les stats des monstres, quoi. Le moteur était déjà fait, mais quand je suis arrivé, il n'y avait qu'un seul type de monstres : les Imps. Nous avons donc créé les autres. J'ai aussi nommé les monstres. Ça, c'était la partie marrante...

ÇA N'ÉTAIT PAS DRÔLE, DE CRÉER DOOM ?
Je suis arrivé chez Id en août 1993, et le jeu est sorti en décembre de la même année. Nous avons beaucoup travaillé. En fait, le truc le plus marrant que j'aie fait sur Doom 1 s'est déroulé environ un mois avant la sortie du jeu : j'ai fait un saut à Baltimore et j'ai montré à mes anciens collègues de Microprose une version du jeu. Et leur réaction a été... Oh mon Dieu, ils étaient fous ! C'était tellement différent de ce sur quoi ils travaillaient... J'ai laissé cette version du jeu à Brian Reynolds, un de mes amis, qui dirige maintenant Big Huge Games, et j'ai appris par la suite que ça avait sérieusement compromis leurs projets du moment, car les équipes passaient leur temps à jouer à Doom au lieu de travailler. Ce n'était pas l'effet recherché, évidemment, mais j'avoue avoir été assez flatté.

ET APRÈS DOOM ?
J'ai continué avec Doom 2. La différence principale, avec Doom, c'est que le 2 a été distribué en magasin, alors que le premier était un shareware. Mais en ce qui concerne le concept, nous n'avons pas changé grand-chose : nous avons ajouté quelques monstres et réalisé de nouveaux niveaux, c'est tout. Nous n'avions toujours pas vraiment d'histoire cohérente, par exemple... Enfin bref, sur les trente-deux niveaux de Doom 2, j'en ai fait dix-sept, John Romero une dizaine, Shawn Green un, et le reste a été conçu par American McGee, qui nous a rejoints en cours de projet.

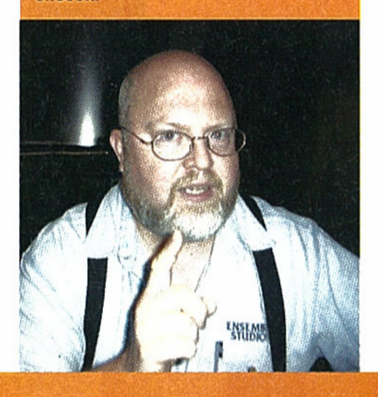
COMMENT SE FAIT-IL QU'IL EXISTE UN AMERICAN MCGEE'S ALICE ET AUCUN SANDY PETERSEN'S... QUELQUE CHOSE ?
Ah ah ! Bonne question ! Plus sérieusement, je pense que les mecs d'Electronic Arts voulaient avoir une personnalité à mettre en avant – et vous avouerez qu'American McGee est un nom qui sonne bien – pour créer une sorte de marque pour leurs jeux d'action. Cela dit, ce n'est pas à moi de discuter de la légitimité de leur choix. De toute façon, je pense que le joueur moyen ne connaît aucun créateur de jeux, et que les hardcore gamers doivent en connaître à peu près un ou deux. Alors...



Doom (Id Software), Joystick n° 46 (février 1994), 96 %. Si on compare Doom à Wolfenstein 3D, l'apport du créateur de Call of Cthulhu saute aux yeux : dans Doom, la peur était mise en scène comme jamais auparavant.



Grand amateur de cinéma d'horreur devant l'éternel, Sandy Petersen en a tiré un certain nombre de leçons. Exemple : ce qui fait peur n'est pas ce qu'on voit, mais ce qu'on imagine. Autre exemple : si vous avez un médium de type visuel, il est beaucoup plus efficace d'utiliser un effet de même type (visuel) que de raconter ou d'expliquer la même chose avec des mots. Autre exemple : si vous créez un rythme trop soutenu, les gens relâcheront leur attention et le jeu y perdra en intensité. Parmi ses réalisateurs préférés, il cite notamment Dario Argento, Lucio Fulci, Mario Bava, Jacques Tourneur, Georges Franju... et aussi Alfred Hitchcock.



QUE S'EST-IL PASSÉ ENSUITE, APRÈS DOOM 2 ?
Nous avons fait Quake, avec un concepteur de plus dans l'équipe : Tim Willits. Tim a fait le premier quart du jeu, American McGee le deuxième, John Romero le troisième et moi le dernier. À la fin de Quake, Michael Abrash a quitté Id Software pour aller chez Microsoft. Michael est un programmeur extrêmement réputé, et ça faisait des années que John Carmack essayait de le faire venir chez Id. Mais après Quake, je crois que Michael a compris qu'il allait refaire plus ou moins la même chose sur Quake 2, et je pense que c'est ce qui l'a poussé à partir. Quoi qu'il en soit, c'est là que j'ai moi aussi commencé à avoir envie de partir. Je ne m'amusais plus autant qu'avant. John Romero n'était plus là, Shawn non plus... et puis ça faisait presque quatre ans que je faisais le même genre de jeux. Bref, quand j'ai parlé de mes envies de changement à Bruce Shelley, lors d'une convention, il m'a dit qu'ils cherchaient un remplaçant pour Rick Goodman. C'est comme ça que je suis parti chez Ensemble Studios.

LE RICK GOODMAN DE EMPIRE EARTH ?
Oui. C'était le concepteur principal de Age of Empires. Je ne l'ai pas vraiment remplacé, car je n'ai fait qu'un peu de playtesting sur Age of Empires, mais je me suis occupé de son expansion pack, Rise of Rome. Microsoft ne voulait pas qu'on le fasse, à l'origine. Ils étaient persuadés que les expansions packs ne se vendaient pas. Quand ils ont vu les chiffres (Rise of Rome s'est vendu à 750 000 unités dans le monde), ils ont rapidement changé d'avis ! C'était une bonne expérience. Nous étions une petite équipe de cinq/six personnes, et nous l'avons fait en six mois, et pour un budget inférieur à ce qui avait été initialement prévu... Ça nous a permis de montrer à Microsoft qu'il était possible de faire des choses en temps et en heure. Ensuite, je suis passé sur Age of Kings, qui était un projet déjà en cours, et j'ai rejoint l'équipe pour concevoir l'Intelligence Artificielle.

MAIS CONCEVOIR L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, N'EST-CE PAS PLUTÔT UN TRAVAIL DE PROGRAMMEUR ?
Mon travail consistait à écrire les scripts d'Intelligence Artificielle, notamment pour les cartes aléatoires, mais grâce à un langage mis au point par des programmeurs. Cela dit, j'imagine que ce que je faisais était un peu comme programmer, sauf que ce n'était pas du C. Enfin bref, voilà à quoi je me suis occupé pendant quelques mois, avant de prendre en charge le développement de l'expansion pack The Conquerors, que nous avons terminé l'an dernier, et qui a aussi très bien marché. Et après, je suis passé sur un autre projet, qui est encore secret. Ce n'est pas un jeu de stratégie temps réel, c'est tout ce que je peux vous dire.

VOUS NE TRAVAILLEZ PAS DU TOUT SUR AGE OF MYTHOLOGY ?
Non. Je playteste le jeu et j'ai fait quelques civilisations, mais je ne fais pas vraiment partie de l'équipe d'Age of Mythology.

QUEL EST VOTRE RÔLE SUR CE PROJET SECRET ? EST-CE VOTRE IDÉE ?
Ensemble est une société qui fonctionne sur le principe du consensus. Il n'y a pas une personne qui arrive et dit « Nous allons faire ceci !», et tout le monde s'y plie. Il se trouve que l'idée initiale de ce jeu, dont je suis le concepteur principal, est venue de moi. Mais elle a ensuite été adoptée par le reste de la société, ce qui veut dire que tout le monde l'a discutée et creusée. Au départ, la seule chose dont nous étions sûrs, c'est que nous ne voulions pas faire un autre jeu de stratégie temps réel. Et puis, nous voulons montrer qu'Ensemble n'est pas capable que de ça, qu'on peut faire d'autres choses.


SONNERIES
NOUVEAUTÉS
20127 Fiesta
09350 Take me home
09163 Marshall Mathers
09155 Just a little more love
20134 Purple pills
20196 One minute man
13421 Another chance
20128 Dance for me
17007 I feel loved
13302 19/2000
12302 Gourmandises
20218 We need a resolution
13392 Lover boy
12529 Pui che puoi
20168 U remind me
13353 Sing
23130 Give me love
TOP TV-CINÉ
33003 The Fox- pub DIM
10033 Amicalement Vôtre
10005 Buffy
10010 Hawaï Police d'Etat
10026 Ally Mc Beal
10023 X Files
13097 Roswell
10002 Benny Hill
11005 James Bond
10048 L'île aux enfants
15017 Chapi Chapo
11146 Reality -La Boum
32514 Pulp Fiction
11065 La valse d'Amélie
10054 Agence tout risque
10056 Starsky & Hutch
11017 Indiana Jones
32509 Le Parrain
TOP RAP-GROOVE-DANCE
37002 I Will Survive
20058 Elle te rend dingue
19006 Tellement je t'aime
20139 Cendrillon du ghetto
20042 Ma Benz
30028 Trop peu de temps
20099 It wasn't me
20165 Who's that girl
13147 Survivor
19016 La main dans la main
13093 Wassup
13047 7 days
23068 Starlight
23022 Better off Alone
12012 Ces soirées-là
20143 Walking away
18014 Vas y Francky
POP UK-USA
20011 Stan
10008 Friends
20099 It wasn't me
23041 Things I've seen
13490 I don't want a lover
13395 Bootylicious
13092 Supreme
13347 Romeo
13326 Bonita
20064 Another day in paradise
20143 Walking away
13371 Do you love me?
22078 Elevation
13161 What took you so long
PERSONNALISEZ
VOTRE
PORTABLE
08 99 705 806
+ RAPIDE !!!
3 ÉTAPES SEULEMENT !
TOP TÉLÉCHARGEMENT
Lofteurs up and down 12209
Le Flic de Beverly Hills 11023
Belsunce Breakdown 11046
L'Exorciste 11025
Daddy DJ 23046
Mission Impossible 10088
Stan 20011
Simpsons 15040
Real Slim Shady 20008
Pulp Fiction 11045
Miss California 13351
The Next Episode 20012
Maya l'abeille 15026
RnB 2 Rue 20169
La Guerre des Etoiles 11041
Inspecteur Gadget 15023
Friends 10008
Le Parrain 11015
Les bronzés font du ski 11059
Magnum 10055
Angela 20040
Aimer 12026
L'envie d'aimer 12035
La Panthère Rose 15004
Les rois du monde 12030
Capitaine Flam 15018
LOGOS
SEVERANCE 50003
50013
Baldur's Gate II 50018
JTM 59242
51108
10334
50004
colin mcrae rally 2.0 50008
SILENT HILL 2 50019
DJ 57107
PIT BULL 51101
TAXI MARSEILLE 09965
Codemasters GENIUS AT PLAY 50005
Super League 50015
Interactive 50020
DJ 57050
50059
00144
OPERATION FLASHPOINT 50006
joystick 50025
ZONE OF THE ENDERS 50021
LIZARAZU 52542
50039
65026
WORMS WORLD PARTY 50014
MICRO MANIACS 50016
KONAMI 50022
ANELKA 9 52540
10617
62094
METAL GEAR 50012
ISS 2 50017
MDK2 ARMAGEDDON 50024
DESAILLY LE ROC 52518
Love 10355
TU ME FAIS CRAQUER ! 59245
DES MESSAGES D'ACCUEIL DÉLIRANTS POUR VOTRE RÉPONDEUR : 08 36 68 27 80

interview

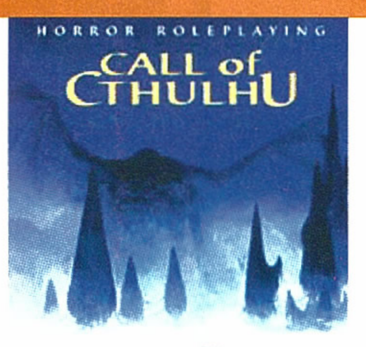
Expliquez-moi le principe du consensus. Comment est-il possible de faire de bons jeux qui plaisent à tout le monde ?
Ce n'est pas parce que chaque personne de l'équipe a son mot à dire qu'on va systématiquement intégrer les idées de tout le monde. Tout dépend si elles viennent renforcer le concept initial ou si elles risquent de l'affaiblir ou de le corrompre. Il est absolument essentiel de préserver le concept initial du jeu tout au long du développement. Si vous perdez de vue votre vision initiale, vous allez commencer à explorer différentes voies, à perdre du temps, à faire des erreurs, à oublier ce qui est important et, au final, vous risquez de complètement détruire votre jeu. Chez Ensemble, nous commençons par nous mettre d'accord sur une vision officielle, que nous mettons par écrit dans ce que nous appelons le « Vision Document ».

Quelle est la différence entre le « Vision Document » et le « Design Document » (document qui décrit en détail tous les éléments et le fonctionnement d'un jeu, NDR) ?
Le Vision Doc est quelque chose de très court. Pas trop court, évidemment, sinon ça ne veut rien dire, ni trop long, sinon ça devient autre chose : un début de Design Doc, par exemple. Ça fait généralement entre un paragraphe et deux pages, auxquelles on ne touche quasiment plus, alors que le Design Doc est modifié en permanence. Chacun peut le consulter sur notre intranet, afin de vérifier que ses idées sont compatibles avec la vision du jeu. Évidemment, les concepteurs s'y réfèrent constamment, mais le vrai garant de la cohérence du projet par rapport à la vision, c'est le producteur. C'est une de ses principales responsabilités, en plus des chiffres et tout ça. Nous avions une sorte de « Vision Doc » chez Microprose, mais personne n'était vraiment chargé de le faire respecter, et il n'y en avait pas du tout chez Id, ce qui est une des raisons pour lesquelles Quake a mis autant de temps à sortir.

Que vous ont apporté les quatre ans passés chez Id ?
J'ai appris à utiliser la 3D et à construire des scènes en fonction de leur aspect visuel. Avant de venir à Id, les jeux sur lesquels j'avais travaillé ne reposaient pas tellement sur cet aspect des choses. Civilization ou Darklands proposaient des expériences d'un type beaucoup plus intellectuel, et le graphisme était jugé bon si on voyait une jolie image à l'écran. Mais à Id, on construisait les scènes avec des lumières, des ombres, des coins sombres, des éclairs, des couleurs, des sons... sans oublier les mouvements, un des éléments déterminants de la mise en scène. Il suffit de voir la différence entre ce qu'on ressent devant un screenshot et quand on joue vraiment : ça n'a rien à voir. J'ai appris à utiliser la dynamique. Avant, j'aimais bien les jeux au tour par tour, mais je trouve maintenant qu'ils appartiennent résolument au passé. On peut arriver à faire passer tellement d'émotions dans une scène en 3D temps réel ! C'est pareil pour les films : il y a des films très intellos qui sont excellents, mais quand ils réussissent à nous communiquer les émotions au travers des images, ils sont encore plus puissants.

Quel est le jeu dont vous êtes le plus fier ? Celui dont vous pensez qu'il a eu le plus d'impact ? Celui qui vous a permis de pousser votre rôle de concepteur le plus loin possible ?
Call of Cthulhu est mon premier grand jeu, et je crois qu'il aura toujours une place à part dans mon cœur, mais il a vingt ans, et c'est du passé. Mon préféré est en général le plus récent. The Conquerors, donc. Non, en fait, si je veux être vraiment honnête, mon préféré est celui que je fais actuellement.

J'ai l'impression que vous avez passé votre carrière à apporter votre expertise à tout un tas de jeux créés par d'autres, et que celui-ci est le premier qui soit vraiment à vous. Je me trompe ?
Quand j'étais chez Microprose, j'ai fait un jeu qui s'appelait Hyperspeed, et celui-ci m'appartenait aussi. Donc j'en ai déjà fait un ! Sans compter l'idée de Call of Cthulhu, qui est presque entièrement de moi : je voulais créer un jeu tiré de l'univers de Lovecraft, et ma société a proposé que je le fasse d'après l'une de ses œuvres d'horreur modernes. C'est comme ça que Call of Cthulhu a envahi ma vie pendant huit ans. Je me suis senti mal, quand j'ai quitté Chaosium, mais il fallait le faire. J'habitais dans un tout petit appartement et je n'avais quasiment pas de vie en dehors de Call of Cthulhu.



Call of Cthulhu (Chaosium) Inspiré de la nouvelle de Howard Patrick Lovecraft du même nom, ce jeu de rôle traditionnel est né en 1981 du cerveau de Sandy Petersen.



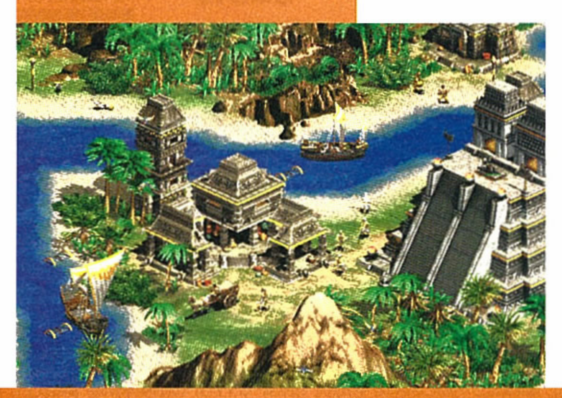


Vous êtes venu aux jeux vidéo pour changer de vie. Comment les voyez-vous, maintenant ?
Je les vois comme un médium avec un potentiel absolument colossal, et je les vois s'installer dans nos vies pour longtemps. Je ne crois pas qu'il puisse exister quelque chose de plus prenant, surtout depuis l'arrivée du multijoueur. C'est Doom qui, le premier, a permis de s'affronter entre humains, et je suis vraiment content d'avoir participé à ça, c'est une dimension essentielle, à mon sens. C'est quand même autre chose de tirer sur ses collègues de travail que sur des polygones dirigés par l'ordinateur ! Et dans Age of Kings, vous pouvez faire alliance avec certains joueurs contre d'autres. Le multijoueur permet de mettre en scène tout un tas d'interactions entre humains... Les joueurs ne se voient pas, ce qui nous limite encore et laisse un peu de place pour les jeux de plateau, mais je dois avouer que depuis l'arrivée du multijoueur, je me sens beaucoup plus excité par cette industrie qu'au début.

Vous ne croyez pas en l'avenir du jeu solo ?
Je crois qu'il y aura toujours des jeux que vous pourrez jouer seuls, mais ça sera comme des Solitaires plus évolués. Le principe ne changera pas. Ça sera juste des passe-temps. En revanche, le multijoueur va permettre au jeu vidéo d'explorer la totalité de son potentiel, et de gagner ses titres de noblesse en tant que forme d'art. Vous pouvez voir les prémices de ce potentiel avec des jeux comme EverQuest. Je ne considère pas EverQuest comme un jeu particulièrement bon, mais il possède cette magie de proposer un monde où vous pouvez interagir avec d'autres personnes. Et quand on aura créé d'autres types d'interactions, dans d'autres types d'environnements, vous verrez que ça pourra devenir vraiment bien.

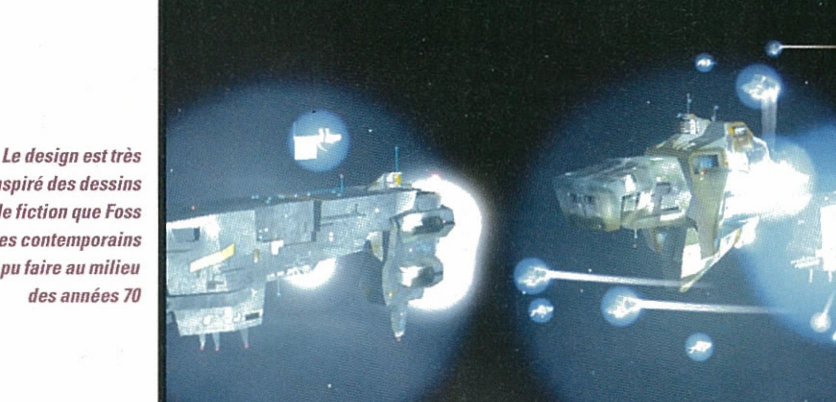
Et comment voyez-vous l'avenir du PC, face aux consoles ?
Je pense qu'à terme, les ordinateurs en tant que machines de jeu pourront être entièrement remplacés par des consoles. Tout ce qui manque aux consoles, finalement, pour être des concurrentes valables de l'ordinateur, c'est juste un modem et une meilleure résolution d'écran. Aujourd'hui, elles permettent l'interaction entre humains, mais pas de façon très satisfaisante. Mais ça devrait bientôt changer : la Xbox a un modem, la Play Station 2 aussi... Les ordinateurs ont encore un avantage sur le plan visuel, mais avec l'arrivée des télés haute définition (HDTV), les consoles vont combler leur retard. Et là, je ne vois pas ce qui pourrait encore attirer les joueurs vers un ordinateur. La nostalgie des plantages ? En plus, je pense que les consoles vont réconcilier les femmes avec le jeu vidéo. Rester seul devant son PC, sans sortir, ni manger, ni parler à personne, c'est une attitude plutôt réservée aux hommes, en général. Sauf exception, les femmes ont beaucoup plus besoin de communiquer, non ? Donc je pense que quand les jeux proposeront de parler avec d'autres personnes – et je ne parle pas de taper des messages, mais de vraiment parler, avec sa voix, et d'entendre les voix des autres – eh bien je crois que les femmes joueront beaucoup plus facilement. Et les hommes aussi, soit dit en passant.

Age of Empires II, The Conquerors (Ensemble Studios), Joystick n° 119 (octobre 2000), 90 %. Cette extension pour Age of Empires II a eu un incroyable succès. Ses campagnes figurent parmi les meilleures du jeu, dixit Bob Arctor, et elles sont toutes abordables pour le nouveau venu.



De fait, faute de pouvoir le renouveler totalement, on peut cependant tenter une approche différente du même thème. Ainsi dans Starmageddon, le dernier jeu développé par Lemon Interactive, on se retrouvera une fois de plus paumé dans un coin d'espace profond, à la tête d'une armée d'humains, ou d'extraterrestres, suivant l'humeur du moment. Évidemment, il faudra se fritter avec l'ennemi, à grands coups de super-vaisseaux spatiaux, et, en cours de scénario, il faudra envisager une alliance pour faire face à une troisième espèce de vilains pas beaux.
C'est du classique. Que dis-je... C'est de l'archi-classique même !
Mais depuis quand l'intérêt d'un jeu de genre doit-il se limiter à son simple Background ?

Le design est très inspiré des dessins de fiction que Foss et ses contemporains ont pu faire au milieu des années 70



Starmageddon

Tellement de choses ont été faites dans l'histoire du jeu de science-fiction d'anticipation à la sauce stratégique temps réel, qu'on se demande encore comment on peut renouveler le genre...

par Pete Boule





On devrait avoir droit à quelques bastons dans des champs d'astéroïdes.



Presser le citron

La boîte qui s'occupe de développer ce jeu s'appelle Lemon Interactive. Ces gens-là exercent en Pologne, et il y a encore peu de temps, leur spécialité était de localiser pas mal de jeux internationaux pour le marché polonais. Du coup, à force de voir passer plein de jeux depuis un bail, ils se sont dit qu'il était peut-être temps de se mettre au travail et de créer quelques petites gâteries ludiques. Pour le moment, Lemon Interactive travaille sur trois projets. Le premier, Gilbert Goodmate, sera un jeu d'aventure façon Monkey Island. Le second, PainKiller, un jeu de shoot. Et le troisième, le plus avancé, sera donc Starmageddon, un jeu de stratégie temps réel se déroulant dans l'espace, le tout en 3D temps réel. Non, je ne me répète pas puisque, jusqu'à présent, je n'ai écrit nulle part qu'il allait être en 3D. En attendant, en allant sur le www.lemon-interactive.com, on peut avoir le détail de leurs projets. Pour ceux qui savent lire le polonais, allez au www.lemon-interactive.pl.

Variation SUR UN THÈME

Bon, comme dit plus haut, le background est juste super connu, et en matière de design, il est très difficile de ne pas penser à Homeworld. On est donc en droit de se demander en quoi Starmageddon risque d'être un peu plus intéressant que la foule de clones de ce grand classique qui ont déjà été réalisés dans le large spectre du médiocre. Comme avec le grand aîné avec un H, on a droit à un vaisseau amiral, on doit faire des recherches, on doit construire des vaisseaux et on doit explorer les environs pour exploiter les ressources minières dont on a besoin afin de mieux transformer autrui en une impuissante bouillie organique. Donc sur le papier, joli copier/coller en matière de scénario. Cependant, en matière de gameplay, ce sera quand même bien différent. Bien que les effets des ordres que l'on donne à ses vaisseaux soient les mêmes que dans Homeworld, la gestion de l'armée que l'on commande n'aura pas du tout les mêmes bases. Dans Starmageddon, il n'est pas question d'amasser le plus de ressources possibles afin d'obtenir une armada. Ici, le nombre de vaisseaux dont on peut disposer est limité non seulement par les ressources environnantes, mais aussi par l'énergie globale que l'on peut allouer à chacune de ses unités, le vaisseau mère se comportant alors comme une grosse pile. En gros, on a le même nombre de vaisseaux que l'ennemi, mais il faut juste savoir mieux s'en servir que lui. Une vingtaine de missions sont donc prévues pour le jeu solo, mettant en scène une vingtaine de types de vaisseaux possibles. De plus, quelques éléments tactiques intéressants devraient faire leur apparition, comme les trous noirs ou les champs d'astéroïdes. On regrette cependant que les planètes ou les étoiles ne soient pas des objets.



Simplement simple

L'autre atout que présente Starmageddon dans son gameplay, c'est la recherche de la plus grande simplicité, tant dans son interface que dans l'emploi des unités tactiques. Pour bien faire, plusieurs décisions ont été délibérément prises. Par exemple, les vaisseaux de combat n'auront pas de choix de formations ; seuls trois critères du type « agressif/défensif » influeront sur leur comportement vis-à-vis d'un ennemi. Aussi, un système de commande simple a-t-il été développé afin de rendre la gestion de la caméra, tout comme la sélection des unités, extrêmement simpliste. Idem en ce qui concerne la gestion des ressources : un menu défilant en haut de l'écran permettra de savoir ce qu'il y a en production dans les usines. Inutile donc de chercher à ouvrir trois tonnes de menus pour savoir où on en est : ici, tout ce dont on a besoin est directement affiché sur l'écran de jeu. La seule limitation sera donc dans la gestion de l'énergie qui sera la même pour tout le monde et sans possibilité d'être augmentée. De fait, c'est un jeu qui risque d'être plus intéressant qu'un quelconque clone de Homeworld, puisque la rapidité du joueur à prendre des décisions capitales sera d'autant plus amplifiée par la simplicité même de l'interface. Un peu comme une partie d'échecs en Blitz, en quelque sorte…

Rencontres des 3e et 4e type

Dans Starmageddon, on pourra jouer au choix les humains (qu'on ne présente pas parce qu'on ne les présente plus) et les Daemons. Ces derniers, s'ils n'ont pas forcément la même tronche et les mêmes besoins que l'homme normal, auront la même interface de jeu.
Les Vitechys ne pourront pas être joués, même en réseau, puisqu'ils sont à eux tout seuls une fusion totale entre l'organisme et la machine, genre Borgs… Les gens de Lemon n'ayant pas préféré trop diversifier les interfaces de jeu, ces derniers extraterrestres resteront un mystère dans leur technologie.





L'interface nous permettra, grâce à l'usage simple de la souris, de sélectionner nos unités, et, en même temps, de gérer les angles de vue de la caméra.

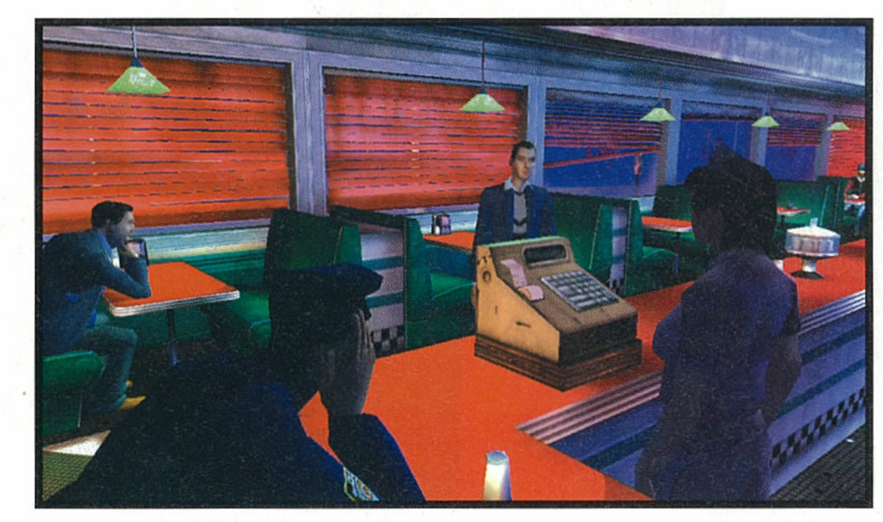
La Pologne, l'autre pays DU DESIGN

En plus de ça, Starmageddon se présente comme un jeu soigné dans son graphisme. Certes, on est loin des beautés célestes qu'on a pu voir dans Homeworld, mais il faut quand même avouer que les gens de Lemon Interactive ont mouillé la chemise en matière de design. C'est joli tout plein, les vaisseaux ont de la gueule, et rappellent par moment avec force les meilleures images de science-fiction créées par Chris Foss au milieu des années 70. Même chose en matière d'effets visuels, où l'on pourra assister à de bons effets pyrotechniques, enrichis à outrance par de la gestion de particules en veux-tu en voilà. ■ □ □

Genre : Stratégie temps réel, dans un coin d'espace profond **Éditeur :** Take 2 Interactive **Développeur :** Lemon Interactive
Sortie prévue : 1er trimestre 2002

L'avenir du futur

Fahrenheit



Cela faisait longtemps que nous n'avions pas eu de nouvelles de Quantic Dream qui, à vrai dire, a connu beaucoup de changements depuis la sortie de The Nomad Soul : un déménagement, de gros investissements, beaucoup de recrutement, et surtout la concrétisation d'un projet ambitieux, original, mais terriblement risqué.

par Fishbone

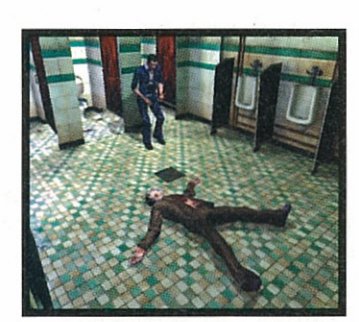
Qu'il semble loin, le temps où l'équipe de Quantic Dream développait fébrilement Omikron, engoncé dans un grand appartement du XVe arrondissement de Paris ! Aujourd'hui, les nouveaux locaux du développeur ont gagné en classe et en espace, et je n'ai qu'un seul regret : avoir loupé la soirée d'inauguration ! (Bah quoi, inverser un mercredi et un vendredi, cela arrive à tout le monde… non ?) Il faut dire que l'ancien garage auto, réaménagé en bureaux open space, laisse de la place à ses nouveaux occupants. Au point qu'ils se sont même payé le luxe d'installer leur propre studio de Motion Capture. Le système est impressionnant car le modèle acquis est à la fois haut de gamme et unique dans le milieu. C'est clair, ce qui n'était au début qu'un projet vaporeux, frétillant dans le cerveau de David Cage (le fondateur de Quantic), est aujourd'hui devenu une réalité palpable. Et pourtant, convaincre les investisseurs, généralement frileux lorsqu'il s'agit d'innover, n'a pas dû être chose facile. Car affirmer qu'il est possible, commercialement parlant, de proposer une nouvelle forme de gameplay, à mi-chemin entre la série télévisée et le jeu vidéo, a de quoi refroidir les financiers les plus ouverts en pleine dépression du marché. De plus, les précédentes expériences en la matière n'ont jamais convaincu, principalement en raison du manque d'intérêt pour une telle symbiose : trop moche ou trop vide pour être un film, trop ennuyeux pour être un jeu. Sans parler de la viabilité du modèle économique, basé sur la vente par épisodes ; Arabian Nights s'en souvient encore. Alors, pourquoi se lancer dans une aventure aussi périlleuse, certains diront perdue d'avance ? Peut-être justement parce que personne n'y croit, comme à l'époque personne ne croyait à la faisabilité de Nomad Soul. La preuve que tout le monde peut se tromper.





Réflexions et autocritiques

L'idée de Fahrenheit est née d'un constat, pour ne pas dire d'une certaine frustration de David, à la fin de la production de Nomad Soul : la caméra était désespérément fixée sur le dos du personnage, la narration était limitée, de même que les actions à réaliser. À l'inverse d'un héros de cinéma, impossible de lui faire accomplir des tas de choses différentes et spectaculaires : on courait, on sautait, on prenait des objets, rien que du très banal en somme, loin des films d'action hollywoodiens. Autre cul-de-sac : impossible de faire évoluer la trame autrement que par les actions du héros principal, à moins de passer par de longues et ennuyeuses scènes cinématiques (alors que le spectateur d'un film ne s'offusque pas de perdre le héros de vue pendant quelque temps, pour observer les actes du méchant, lui-même faisant évoluer l'histoire… Ça va là, vous suivez le raisonnement ? Bon). Enfin, dernier point : la difficulté de conserver un rythme suffisant pour motiver le joueur à voir la fin de l'histoire. Se basant toujours sur l'expérience de Nomad Soul, dont finalement peu de gens ont vu l'épilogue, le PDG de Quantic pense ainsi que les jeux sont trop longs. Et oui. D'où la volonté de proposer quelque chose de bien plus





court, mais plus intense, à l'image d'une série télévisée (un épisode devrait durer entre une heure trente et deux heures, lorsqu'on sait d'avance ce qu'on veut faire, sans chercher. Ces épisodes auront d'ailleurs un rythme mensuel, et seront vendus à moins de 100 francs). Bref, la volonté de répondre à tous ces défauts a motivé le projet de série interactive. Mais il restait à surmonter une difficulté de taille : faire un « vrai » jeu, reprenant les éléments cités, qui serait à la fois intéressant pour le hardcore gamer et suffisamment simple pour accrocher le grand public. Beaucoup se sont déjà cassé les dents sur cette quadrature du cercle, on vous l'accorde. Mais après avoir joué pendant une bonne demi-heure à la première scène du premier épisode, j'avoue avoir été interpellé par ce que j'ai vu. Oui, interpellé comme on peut l'être lorsqu'on découvre quelque chose de réellement inconnu et qu'on a la conviction d'assister à la naissance d'une nouvelle vision du jeu. Soyez-en persuadé, Fahrenheit est le premier de son genre, et c'est déjà un atout de taille dans un monde globalement sclérosé par son manque de créativité.



Ah, voilà un décor bien sympatique.



Tiens, on dirait un bureau de testeur.

Innover pour mieux divertir

Précisons que Fahrenheit n'est pas l'adaptation de Fahrenheit 451, l'excellent roman de Ray Bradbury. Il s'agit ici d'un thriller paranormal se déroulant à Manhattan en 2005, alors que de terribles meurtres rituels sont commis par des gens comme vous et moi. Enfin, comme vous, parce que moi, des meurtres rituels, j'en commets tous les samedis soir dans les toilettes du Pago-Pago. Mais chacun ses petits vices, hein.
C'est d'ailleurs ce qui arrive à l'un des personnages principaux de l'histoire, Lucas Kane, qui se retrouve à poignarder sauvagement un type venu tranquillement soulager madame vessie, dans les toilettes d'un restaurant. Lucas est en transe, il ne sait pas ce qu'il fait, et ne réalise son acte qu'une fois l'assassinat perpétré. L'aventure commence à ce moment, alors que Lucas retrouve ses esprits, hagard, maculé de sang, à genoux sur le cadavre de sa victime. Que faire ? Se sauver en laissant tout en place avant que quelqu'un n'arrive ? Cacher le cadavre ? Ramasser le couteau ? Se laver les mains et retourner s'asseoir à sa table comme si de rien n'était ? Mais si quelqu'un se lève pour aller aux toilettes, que va-t-il se passer ? Et puis il y a ce flic assis au bar, ne risque-t-il pas de me trouver bizarre ? Autant de questions que vous vous poserez, et de choses que vous serez libre de faire ou ne pas faire. Mais quoi que vous décidiez, toutes vos actions, ou vos non-actions, même les plus insignifiantes, auront une répercussion dans la suite de l'histoire. Et là, il ne s'agit pas que de paroles en l'air pour faire bien dans un reportage, car la trame de l'épisode sera réellement modifiée par vos actes. Surtout que vous n'incarnerez pas uniquement Lucas, employé de banque meurtrier d'un soir, mais également Carla Valenti (voire son adjoint), une femme flic devant enquêter sur l'affaire. Là on touche du doigt une des grosses innovations de Fahrenheit : vous dirigez alternativement des personnages aux intérêts a priori antagonistes, et les actions des uns modifieront ce que vous pourrez faire avec les autres. Je n'ai pas la place ici de vous détailler le concept, mais je peux vous dire que l'arbre scénaristique doit être absolument cauchemardesque. Quant à l'interface, il n'y a pas plus simple, en effet. La souris et la barre espace suffisent pour tout faire, y compris bouger et changer de caméra. Vous voulez regarder ce qu'il y a à votre droite ? Pas la peine de vous déplacer, il suffit de cliquer à droite, et la vue changera automatiquement pour vous satisfaire. Adieu la caméra fixée sur le postérieur du héros. Ici, on parle esthétisme et réalisation cinématographique. Le reste des actions est à l'avenant, puisque le curseur changera de forme lorsqu'il passera sur un élément interactif de la pièce. Simplicité pour le grand public, subtilité des actions pour le hardcore gamer, super esthétisme pour tout le monde, ma foi, j'avoue, je suis sous le charme. Mais vous pourrez bientôt juger tout cela par vous-même, puisqu'une vidéo sera prochainement disponible sur le site de Joystick (et en exclusivité, hé, hé). Dans tous les cas, on vous reparle de Fahrenheit très bientôt, promis juré, l'un des projets les plus excitants de ces derniers temps.



Des cadrages très cinématographiques.

Genre : Série interactive **Éditeur :** Quantic Dream **Développeur :** Quantic Dream **Sortie prévue :** Mars/Avril 2002

Lexique

Glorduk fluchni smotok daja, epogy trokilu stuprivbo zarma. Ah, désolé, une panne de mon module de traduction. Je disais : ça va mieux avec un lexique. Et en plus, crrr... les... crrr... sprodju... crrr... argh.

MOULINEX

Bot
Contraction de « robot ». Dans un jeu en réseau, « joueur » dirigé par l'ordinateur. On peut dire que c'est un PNJ pour les jeux en réseau. Mais dans certains jeux réseau il y a des PNJ. C'est pas très clair.

Donjon
Mauvaise traduction de « Dungeon » (cachot). Du coup, désigne improprement les enfilades de couloirs truffés de pièges où gambadent les aventuriers insouciants.

FPS
First Person Shooter. Shoot (ou tir) à la première personne, c'est-à-dire vu en caméra subjective (Quake, Unreal). Peut aussi vouloir dire Frame per Second, qui définit le nombre d'images affichées par seconde. Plus celui-ci est élevé, plus le jeu est rapide et fluide.

I.A.
Intelligence Artificielle. Ce qui permet à l'ordinateur de gérer le comportement et les déplacements (voir Pathfinder) des unités.

Lexique
Ce que vous êtes en train de lire. On le mettra à jour tous les mois, histoire de ne pas vous noyer sous les termes zarbis.

MMORPG
Massive Multiplayer Online Role Playing Game. Jeux de rôle online tellement rudement multijoueurs à donf que des dizaines de milliers de joueurs s'y retrouvent en même temps (Asheron's Call, Ultima Online, Everquest).

Mod
Extensions généralement créées par des tiers pour modifier un jeu.

NPC
Non Player Character. Voir PNJ.

Pathfinder
Ce qui permet aux personnages ou véhicules d'aller tout seuls d'un point à un autre lorsqu'on leur en donne l'ordre, sans rester coincés dans les éléments de décors (arbres, petits cailloux, enclumes). Plus compliqué à programmer qu'on ne le croit.

PNJ
Personnages Non Joueurs. Dans les jeux de rôle, personnages n'étant pas incarnés par un joueur mais par l'ordinateur.

PvP
Player versus Player. Possibilité de combattre d'autres joueurs dans un MMORPG.

Récursif
Voir récursif.

RPG
Role Playing Game. Jeu de rôle, quoi (Fallout, Baldur's Gate).

RTS
Real Time Strategy. Voir STR.

Skirmish
Littéralement « escarmouche ». Dans un jeu de stratégie, consiste à jouer une mission destinée au réseau contre des joueurs gérés par l'ordinateur.

Spawn
La zone de spawn (pondre) est le lieu où les monstres sont générés et apparaissent.

Stand Alone
Un jeu « debout seul » est un add-on qui ne nécessite pas le jeu original pour fonctionner.

Stratégie
Définit les opérations à affectuer dans les grandes lignes et dans le long terme. Ce qui est stratégique concerne un grand nombre d'unités de différents types (voir tactique).

STR
Stratégie Temps Réel (Dune 2, Age of King).

Tactique
Application sur le terrain au court terme de la stratégie définie. Ce qui est tactique concerne quelques unités au maximum (voir Stratégie).

Trois
Quatrième. Ooops, troisième lettre de l'alphabet des chiffres. Troisième chiffre quoi. Enfin sans compter zéro. Ni les virgules. Bah, laissez tomber.

XP
Points d'expérience acquis dans un jeu de rôle.